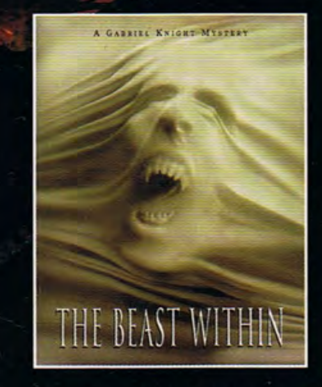
EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO

COMPUTER GAMING WORLD

Nº 5 ▪ ABRIL 96 ▪ 650 ptas.





Review

Infogrames te abre las puertas del tiempo

Review

GABRIEL KNIGHT II

El poder de la bestia

Bad Mojo

Nunca viste nada igual...





COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

Editor: Vicente Robles
Director: Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores: Jose María Martín, Jose Villalba Medina, LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa, Maria Jesús Alcamí, Jose Antonio García Recuero
Secretaria de Redacción: Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción: Juan Francisco Larramendi
Fotografia: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42. Fax (91) 327 26 80
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración: MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: COBRI
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD



Edita: América Ibérica
Presidente: Gustavo González Lewis
Director Gerente: Carlos González Galán
Directora de Administración: Paloma Alvárez
Director de Marketing: Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución: Alfonso Estalrrich



Aquí cabemos todos...

En este país, en el que tanto se habla de democracia, continuamos teniendo pendiente una asignatura de vital importancia: el respeto a las minorías. Nos explicamos: es un hecho por todos conocido que las aventuras gráficas es el género que cuenta con mayor número de adeptos entre los aficionados a los juegos de ordenador. Justamente por ello, a la hora de escoger los juegos que hemos regalado con los primeros números de nuestra revista nos inclinamos por algunos títulos ya legendarios de este género, como Fascination, Simon the Sorcerer o Lost in Time.

Pero claro, nuestra revista no quiere cerrar las puertas al resto de los aficionados a los juegos de ordenador cuyas preferencias son otras, ya sean los arcades, los simuladores, los juegos de estrategia o los deportivos. Todo lo contrario, nuestra pretensión es convertirnos en punto de encuentro para todos los que sienten pasión por los juegos de ordenador, cualesquiera que sean sus gustos particulares.

De ahí que algunas de vuestras cartas, en la que casí exigiais que no volviesiemos a regalar un arcade y que continuásemos por la línea de las aventuras, nos parecen sinceramente que, de alguna forma, tienen poco en cuenta la opinión de otros lectores, que han recibido con sumo agrado la inclusión de un clásico tan divertido e intemporal como es Xenon 2.

Continuaremos regalando aventuras, lógicamente, pero cuando la ocasión así lo propicie también cualquier otro tipo de juego, manteniendo eso si una premisa incuestionable: el que todos orbiten dentro de un nivel de calidad parejo. Así mismo, persistiremos en valorar más el continente que el contenido, y sólo optaremos por el formato CD ROM cuando el juego en cuestión así lo exija. Ese refrán tan español de "burra grande..." es perfectamente aplicable a quienes valoran más el soporte en el que se les ofrecen las cosas que su calidad intrínseca.

Pese a todo, agradecemos vuestra sinceridad, y sobre todo queremos animaros a continuar expresando vuestra opinión sobre CGW: juntos haremos una revista cada vez más atractiva.

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	◉
pasable	◉◉
bueno	◉◉◉
muy bueno	◉◉◉◉
imprescindible	◉◉◉◉◉

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



En portada: Bad Mojo, un juego radicalmente diferente es el motivo central de nuestra portada.

REPORTAJE



AVENTURAS/ROL



ACCION

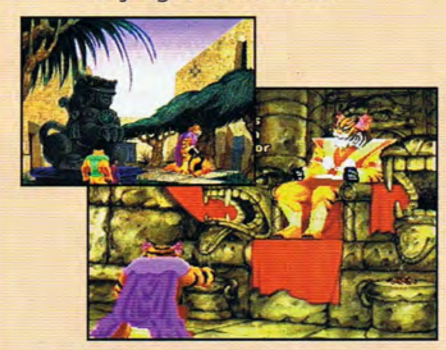


El secreto del Templario



Gabriel Knight II

Warhammer

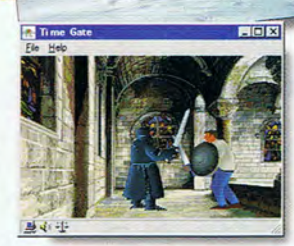


Computer Gaming World te regala en este número UN SENSACIONAL JUEGO: "RingWorld" Puedes encontrar sus instrucciones en la pág. 95.

Infogrames entra en Windows 95

La conocida compañía francesa está preparando versiones Windows 95 de algunos de sus últimos títulos para DOS. Los primeros que verán la luz en este año serán: Alone in the Dark 3: Ghosts in Town, Asterix y Obelix, Prisoner of Ice y Timegate.

Además, se trabaja en nuevos títulos para ambos sistemas. Dos de ellos están basados en populares series televisivas de dibujos animados: Los Pitufos y Spirou.









Sega abre división de PC

Vista la explosión de arcades en los ordenadores compatibles, uno de los monstruos de las consolas se ha decidido a abrirse camino en el mundo de los juegos para PC. Sega lanzará este año versiones de títulos como Ecco the Dolphin, Tomcat Alley, Comix Zone y Virtual Fighter Remix. Quizá esta nueva estrategia sea el primer paso hacia la desaparición de las consolas, ya que la compañía japonesa lleva un tiempo obteniendo unos resultados poco aceptables en este campo. Les deseamos toda la suerte del mundo.

El fruto del acuerdo

Ya comentamos hace unos meses la firma del acuerdo entre Electronic Arts y la firma Jane, poseedora de planos y características de modernos armamentos. El primer resultado de esta colaboración es Advanced Tactical Fighter (ATF), un potente simulador que muy probablemente hará las delicias de todos los adeptos del género. Este título abrirá todo un nuevo mundo de posibilidades a los jugadores que se pasan el día en las nubes, ya que además de la simulación en sí, posee un fuerte componente táctico y estratégico.





Novedades Virgin

Lands of Lore II y The Pandora Directive son dos de los próximos títulos que la multinacional Virgin lanzará al mercado en unos meses. El primero de ellos es la secuela de un popular título de rol que se ha visto reeditado en la serie White Label, consiguiendo una gran aceptación en el mercado. Lands of Lore II empleará nuevas tecnologías para ofrecer una calidad de juego muy superior a la de su predecesor, algo muy de agradecer dada la tendencia de algunas casas a continuar utilizando sistemas que funcionan.

The Pandora Directive será una película interactiva de los creadores de Under a Killing Moon. En esta ocasión, el juego versará en torno a la misteriosa desaparición de la civilización Maya y el caso Roswell –un caso de OVNIS y extraterrestres muy en boga últimamente–. Habrá tres formas distintas de desarrollar el argumento, por lo que las horas de juego se multiplicarán por tres si se desea explorar las diferentes posibilidades del guión.



Otra de Aerosmith

Hace tiempo nació para las salas de juegos recreativos un juego llamado Revolution X. Se trataba de una especie de "Operation Wolf" –una vieja máquina recreativa– en el que la acción se mezclaba con la música del grupo británico. Ahora llega la versión para PC de este juego, que incluye en su banda sonora el tema "Eat the Rich". Muchos tiros y música cañera a tope de los Aerosmith.



La fiebre continúa



Una nueva enfermedad fue descubierta hace unos meses. Su patología es inconfundible: el enfermo se pasa horas ante la pantalla de su ordenador murmurando todo tipo de imprecaciones, mientras una de sus manos se aferra desesperadamente a un ratón. El ambiente está cargado de humo y olor a pólvora, y el paciente se niega a moverse para comer o beber, obligando a otros miembros de la unidad familiar a sustentarle de forma artificial mediante eso que se denomina "comida basura". Este nuevo síndrome se denominó "Command & Conquer". Su propagación a nivel mundial tiene muy preocupados a los líderes de las naciones desarrolladas, ya que la enfermedad se extiende por Internet y otras autopistas de información, así como virus mutantes derivados de ella llamados "parches" y misiones "piratas".

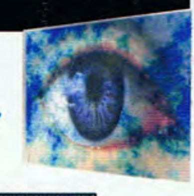
La compañía Westwood ha estado trabajando duramente en el desarrollo de una vacuna, y ha dado con dos posibles soluciones que se pueden aplicar indistintamente a cualquier tipo de paciente. Las vacunas se han denominado "Red Alert" y "Covert Operations". Ambas son nuevas misiones oficiales para el juego que originó el síndrome, y parece ser que curarán de una vez por todas el ansia de juego que los enfermos padecen.

"Covert Operations" implementa 15 nuevas misiones en solitario y 10 multijugador cuya dificultad supondrá un shock para aquellos pacientes no experimentados en el arte de la guerra por ordenador. Además incluye una nueva banda sonora que permitirá al paciente ir desintoxicándose poco a poco mientras la escucha en su equipo de alta fidelidad, de forma que ya no tendrá necesidad de estar pegado al ordenador. La novedad de esta vacuna es que las misiones no son secuenciales, con lo que se elimina la ansiedad del jugador por avanzar nivel tras nivel.

"Red Alert" planteará a los afectados por el síndrome C&C un dilema histórico: Hitler nunca creó el Reich, pero Stalin azotó Europa. Nuevos vehículos, nuevas unidades y estructuras, nuevo interfaz de comunicaciones multijugador y un sistema de inteligencia artificial mejorado. Incluye tres posibilidades de juego –dos con los Aliados y una con los Soviéticos– cada una de ellas con 13 misiones. Mediante esta virulenta vacuna, el enfermo se sentirá perdido y totalmente descolocado, pero corre el peligro de caer en el síndrome "Alerta Roja".









Rampa de lanzamiento

Juego / Compañia	Fecha lanzamiento
Cry.sys / Sierra	05/96
Dugeon Keeper / Bullfrog	05/96
Fantasy General / SSI	05/96
PBA Bowling / Bethesda	04/96
Power Play Hockey / Radical	05/96
Pray for Death / LightShock	05/96
Syndicate Wars / Bullfrog	06/96
T-mek / Time Warner	04/96
VIP Soccer / Ark	06/96
Warhammer: Dark Crusaders / Mindscape	05/96
Waterloo / Empire	05/96
Zork Nemesis / Activision	05/96

Teletipo

Funsoft, uno de los mayores grupos editores de software europeos –al que pertenece la distribuidora española Arcadia–, ha llegado a un acuerdo de distribución con Mattel Media y Sacis.

Logitech y KM Tiendas llegan a un acuerdo para actualizar los ratones convencionales antiguos por los nuevos ratones radiofrecuencia. El usuario obtendrá un descuento de 3.000 pts. al comprar su MouseMan Cordless de Logitech.

Después de una larga espera, Wing Commander IV estará disponible este mes de Abril en castellano.

Thriller interactivo

Spycraft: The Great Game es uno de los títulos que prepara Activision para futuras fechas. Se trata de una película interactiva en clave de misterio y espionaje que ha contado para su creación con dos asesores de lujo: Oleg Kalugin, ex-director del KGB, y William Colby, ex-director de la CIA. Ambos cerebros se interpretan además a sí mismos en este juego que promete ser una aventura de espías con gran realismo, ya que empleará un trasfondo de situaciones reales contemporáneas. El jugador toma el control de un espía de la CIA en la era posguerra fría.

Secuela de un ganador

The Elder Scrolls: Daggerfall es la segunda parte de Arena, un título de Bethesda que en su día obtuvo ocho premios al mejor juego de rol del año. Daggerfall permitirá importar personajes de Arena, y se adentrará mucho más en profundidad en aspectos del juego de rol nunca antes contemplados, como intervención en cuestiones políticas, gremios, contrabando y comercio. Amor, locura, magia negra, seducción y traición se combinarán en un juego en que la libertad de movimiento primará sobre todo lo demás.

Comodidad ante todo



Dentro de su línea de periféricos y accesorios, Electronic Arts ofrece un juego de cascos y micrófono estéreo integrados en un solo elemento –algo parecido a lo que utilizan las operadoras de teléfono–. Se conectan a las correspondientes entradas de la tarjeta de sonido, y permitirán al usuario obtener un rendimiento óptimo de las nuevas tecnologías de control de voz para Windows y otros sistemas, o simplemente disfrutar de un sonido de alta calidad sin molestar a quien haya alrededor.



Control a distancia

La compañía holandesa Primax lanza al mercado un set de pads de juego por infrarrojos, que permitirá a dos jugadores disfrutar de cualquier juego cómodamente sentados hasta una distancia máxima de 7 metros. El receptor se conecta al puerto de juegos del ordenador y necesita únicamente dos pilas. Es compatible con 386, 486 y Pentium. El precio de venta al público de este paquete para dos jugadores es de 6.990 pts., y 4.990 para la versión de 1 jugador.



Hace un par de años salió el juego "Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes", que es mi aventura gráfica favorita. En aquel entonces dijeron que era el primer capítulo de una colección, ¿sabéis si se van a lanzar más capítulos?. También me gustaría saber cuando va a salir a la calle el juego NBA '96 de EA Sports.

Fernando Freire
Valladolid

Decididamente, tu pregunta no puede resultar más oportuna, puesto que muy recientemente Electronic Arts nos ha mostrado una versión no terminda de "Sherlock Holmes 2", por lo que te podemos asegurar que antes de que acabe este año podrás disfrutar de la continuación de tu aventura favorita. En cuanto a NBA ´96, el juego debe estar a punto de ser lanzado al mercado, y de hecho su análisis lo puedes encontrar en el número 4 de nuestra revista.

El truco que publicastéis acerca de Lost in Time no funciona en algunas máquinas, y aunque se salve la partida antes de utilizar un comodín, al recuperla el juego detecta de todas formas que se ha utilizado. Lo que hay que hacer para evitarlo es lo siguiente: salir del juego y hacer una copia de los cuatro archivos de configuración (MDO.CFG, CAT.INF, IMA.INF y BLOC.INF) en otro directorio. Volver a jugar, utilizar el comodín, salir de nuevo y restaurar los archivos que previamente habiamos copiado.

Jose Alfonso Fernandez
Sevilla

Como bien dices, no en todos los ordenadores funciona a la perfección el truco que publicamos sobre Lost in Time, por lo que en nombre de todos los lectores que, gracias a tu ingeniosa solución podrán utilizar cuantos comodines deseen, agradecemos tu carta.

Me he quedado atascado en el juego Full Throttle, y no se que hacer para conseguir la gasolina en la zona de la torre.

Daniel Gonzalez
Madrid

Lo que tienes que hacer es lo siguiente: una vez que subas a la escalera y suene la alarma, escóndete detrás del tanque que se encuentra al fondo a la izquierda. Cuando tus perseguidores aterricen y dejen sola su nave, acércate a ella, y usando el tubo de plástico "toma prestado" el combustible.

Quisiera haceros una pregunta sobre el juego Fade to Black: me encuentro en el Templo del Oráculo, he descifrado el código, recogido todas las gemas y las he depositado en los pedestales de la sala de la pirámide. Tengo el ave sagrada, me voy a la sala del Oráculo y me dirijo hacia la baldosa que habla, pero siempre me dice que no he seguido los pasos del Oráculo. He probado infinitas combinaciones de baldosas y no consigo nada, ¿que debo hacer?

Julio Dieguez
Orense

La secuencia de pasos correcta para atravesar la sala la puedes observar en el suelo junto a un ascensor, y es –empezando por el simbolo de la izquierda– esta: un paso adelante, tres a la izquierda, dos adelante, uno a la derecha y dos hacia delante.

Soy un fan de Goku, y tengo las siguientes dudas: ¿saldrá algún Dragon Ball para PC?¿el Pc Engine Duo es una clase de ordenador como PC o Macintosh?

Antonio Jesus Chaparro
Sevilla

Aunque para algunas consolas como la Super Nintendo se han lanzado varios productos en torno a la serie Dragon Ball, no tenemos ninguna noticia de que en nuestro país se haya comercializado ninguno para PC. Sin embargo si te podemos asegurar que al menos existe uno –nosotros, lo hemos visto–, si bien cuenta con el "pequeño" inconveniente de que todos sus textos están en japonés. En cuanto al PC Engine, si nuestra memoria no nos falla, no se trata de un ordenador, sino de una consola que cuenta con cierta implantación en el mencionado país del Sol Naciente.

Me voy a comprar un equipo Pentium y me gustaría que me aconsejarais sobre los mejores juegos del momento de cada uno de los diferentes géneros, ya que entre tantos no se con cual quedarme.

Carlos Rufas
Barbastro (Huesca)

Partiendo de la base de que sobre gustos no hay nada escrito, y advirtiéndote que vamos a centrar nuestras recomendaciones en títulos de reciente aparición –te resultará más sencillo encontrarlos–, allá van nuestras sugerencias: en cuestión de aventuras, nuestras favoritas son The Dig y Simon 2, en lo referente a los arcades, Bermuda Syndrome, Fade To Black, Wetlands, o Rebel Assault 2 son algunos de nuestros preferidos. Pasando a los juegos de estrategia, Warcraft, Command & Conquer o Caesar II son buenas opciones, como lo son en cuanto a deportivos, Fifa Soccer ´96, Virtua Pool o Actua Soccer. Por último, y centrándonos en los simuladores, algunas de las mejores opciones de reciente aparición son EF 2000, Top Gun o U.S. Navy Fighters.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

Acércate al OESTE!

Ven a tu CENTRO MAIL

LOS JUSTICIEROS

CD-ROM para PC-DOS · Compatible Windows 95 · PICOMATIC

LOS JUSTICIEROS · DINAMIC MULTIMEDIA · Película INTERACTIVA

VOCES EN CASTELLANO

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

acción · aventura · humor · juego

Por sólo 2.795

La 1ª película interactiva realizada íntegramente en español, dirigida por Enrique Urbizu, donde podrás usar distintas armas, comprar munición, visitar al médico, jugar en el casino, ganar dinero, participar en duelos y todo para lograr recuperar el mapa...

PRECIOS IVA INCLUIDO

DINAMIC MULTIMEDIA

PC CALCIO 4.0

Toda la liga italiana en tu ordenador de la mano del periodista Julio Maldonado. Todo sobre clubes, entrenadores y jugadores en sus series A y B, Copa de Italia y competiciones europeas.

PC 2.695
CD 2.695

PC FUTBOL 4.0

Documentación y juego en torno a la Liga Profesional de Fútbol para conocer todo acerca de los equipos españoles y poder jugar con el mejor simulador de fútbol del mercado. Déjate acompañar de la mano de Michael Robinson.

PC 2.695
CD 2.695

CD BASKET 96



Juntos la liga ACB 96 con todos los datos acerca de sus jugadores, equipos, entrenadores y árbitros, encontrarás la versión de PC Basquet 3.0 para que puedas desarrollar tu propio estilo de juego. También dispones del Trivia-Basquet para demostrar tus conocimientos.

CD 4.495

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL



El título ya clásico de lo mejor de nuestra música más reciente. 600 megas de fotos, información y portadas de discos históricos junto a decenas de video-clips de Nacha Pop, Duncan Dhu, Alaska y Dinarama, Ramoncín o El último de la fila reunidos en un CD-ROM de antología.

CD 4.950

LA OBRA DE VELAZQUEZ



La obra de uno de nuestros más importantes artistas reunida en un intenso recorrido ampliamente documentado por el Museo del Prado, con inumerables detalles de su obra acompañados por las más bellas músicas de la época del pintor.

CD 4.495

Todo esto lo puedes encontrar en tu Centro MAIL ... o llamándonos por teléfono

Alicante	C/ Padre Mariana, 24	514 39 98
Almería	Av. de La Estación, 28	26 06 43
Barcelona		
C/ Pau Claris, 97		412 63 10
C.C. Glories - Av. Diagonal, 280		486 00 64
C/ Sants, 17		296 69 23
Badalona	Olof Palmer, s/n	465 62 76
Badalona	C/ Soledat, 12	464 46 97
Manresa	C/ Angel Guimera, 11	872 10 94
Bilbao	Pza. Arrikibar, 4	410 34 73
Burgos		
C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7		22 27 17
Av. Reyes Católicos, 18		24 05 47
Córdoba	María Cristina, 3	48 66 00
Girona	C/ Joan Regla, 6	22 47 29
Granada	C/ Martínez Campos, 11	26 69 54
Jaén	Pasaje Maza, 7	25 82 10
La Coruña		
C/ Donantes de Sangre, 1		14 31 11
Stgo. de Compostela	C/ Rodríguez Carracido, 13	59 92 88
Las Palmas de G. C.	C/ Presidente Alvear, 3	23 46 51
Madrid		
C/ Montera, 32 2º		522 49 79
Pº Santa María de la Cabeza, 1		527 82 25
Alcalá de Henares	C/ Mayor, 89	880 26 92
Alcobendas	C/ La Constitución, 15, Loc. 4	652 03 87
Mostoles	C/ Parque Vosa, 24	617 11 15
Torrejón de Ardoz	Av. Constitución, 90, Loc. 64	677 90 24
Málaga		
C/ Almansa, 14		261 52 92
Fuengirola	Av. Jesús Santos Rein, 4	246 38 00
Palma de Mallorca		
C/ Pedro Dezcallar y Net, 11		72 00 71
C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54		40 55 73
Pamplona	C/ Pintor Asarta, 7	27 18 06
Salamanca	C/ Toro, 84	26 16 81
Sevilla	C.C. Los Arcos-Av. Andalucía	467 52 23
Sta. Cruz de Tenerife	C/ Sabino Berthelot, 4	29 23 03
Valencia		
C/ Pintor Benedito, 4		380 42 37
C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16		333 96 19
Valladolid	C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56	22 18 28
Vigo	Pza. de la Princesa, 3	22 09 39
Zaragoza		
Pº Independencia, 24-26, Local 100		21 82 71
C/ Antonio Sangenis, 6		53 61 56
Villa Nova de Gaia	**PORTUGAL**	
Av. Dos Descobrimiento, 549, Loja 237		372 04 40
Buenos Aires	**ARGENTINA**	
San José, 525		81 02 56

Pedidos por teléfono **902 17 18 19**

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H.
SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.
TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SERVIPACK



POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
- SOLO PENINSULA
- BALEARES, 1.000 PTA

ENVIO POR CORREO 300 PTA.

CGW

Recortar y enviar este cupón a:
Centro MAIL • Pº Sta. María de la Cabeza, 1 • 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	CD	PC	PRECIO
LOS JUSTICIEROS	☐		....
PC FUTBOL 4.0	☐	☐	....
CD BASKET 96	☐		....
PC CALCIO 4.0	☐	☐	....
LA OBRA DE VELAZQUEZ	☐		....
LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL	☐		....
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE	GASTOS ENVIO		....
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS	TOTAL		....

Fable

Realmente pocas veces se atisba un brillo de calidad fuera del circuito de las grandes productoras de juegos de ordenador, y Fable promete ser todo un rayo de sol procedente de la nebulosa de las compañías desconocidas en nuestro país.

Un cuento maravilloso

Al igual que Adventure Soft con Simon the Sorcerer, o US Gold con Touché, Telstar parece abrirse camino en el complejo y difícil mundo de las aventuras gráficas con paso firme e implacable. Algunas de las características de Fable eran hasta ahora mera teoría factible pero no empleada para monstruos como Lucas. Es el caso de los gráficos y animaciones en alta resolución, algo que incorporará ya el próximo título infantil de la factoría de la saga Star Wars.



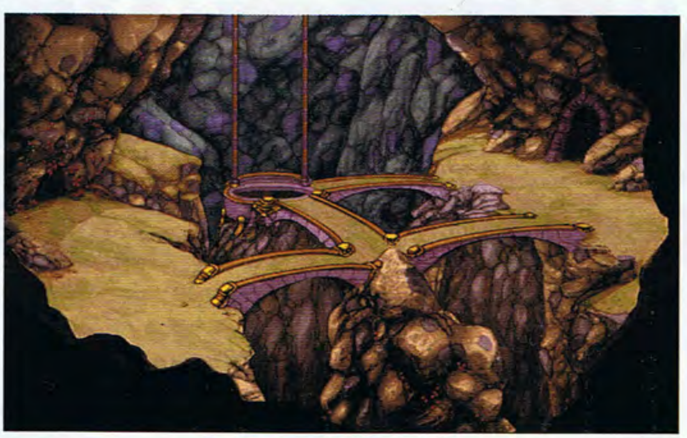




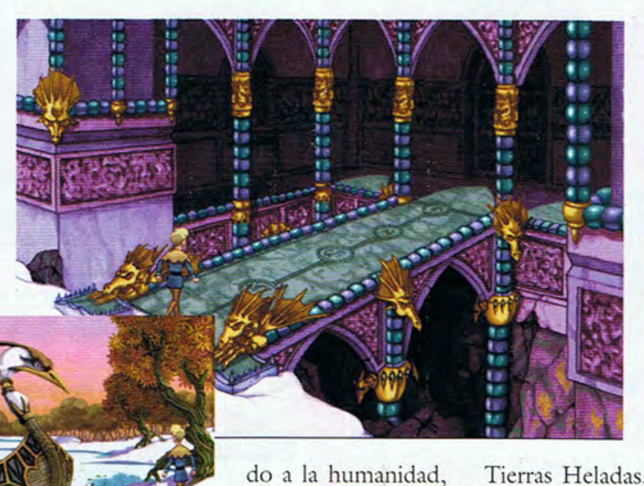




Fable será un juego sobre traiciones, decepciones y ambigüedades, un fuerte contrapunto a otras aventuras de fantasía heroica. Un ambicioso y cruel individuo llamado Ismeal ha empleado secretos robados para intentar derrocar a los Mecubarz, una raza suprema de seres astrales que aunque beneficiando a la humanidad, llegó hace mucho tiempo al planeta y lo esclavizó por completo. Sobrestimando sus posibilidades, Ismeal fracasa en su empeño. Cuatro conspiradores fueron castigados y desterrados a sus respectivos mundos, y para colmo de males la raza humana queda a merced del azote de cuatro demoníacas bestias.



El mundo está dividido en cuatro partes, tres de las cuales están unidas entre sí en forma de anillo rodeando a la cuarta, el Bosque Submarino. El anillo está compuesto por Las Tierras Heladas, Las Tierras de la Niebla y Las Tierras de las Sombras. Cada uno de estos mundos posee su propia orografía y topografía, así como un clima bien diferente al resto. Así mismo, están bajo el cruel dominio de los cuatro demonios –casi semidioses– que los Mecubarz han enviado. Estos demonios protegen unas joyas de las que la leyenda dice que contienen el secreto de la caída y resurgimiento del mundo y la raza humana. El objetivo del protagonista de Fable será recuperarlas todas y... ¿quién sabe?



Fable
Editor: Telstar
Distribuidor: Proein

Tesltar afirma que la acción en Fable no es lineal, a diferencia de un buen número de aventuras anteriores, y proclama que el guión es lo más retorcido, brillante y sorprendente que se ha visto hasta la fecha. Pronto podremos comprobar la verdad de sus palabras.



Time Commando



Guerreros del tiempo



Desde la prehistoria al futuro más espeluznante, un guerrero ha de abrirse paso entre enemigos de diversa índole saltando en el tiempo época tras época.

Time Commando
Editor: Adeline Software
Distribuidor: Electronics Arts



Pocos juegos de lucha cuentan con un interfaz gráfico tan soberbio como el que promete Time Commando. Con escenarios y personajes renderizados en 3D, texturas mapeadas, sombras y una velocidad más que aceptable, este prometedor título llevará al jugador en un violento viaje en el tiempo por diferentes etapas de la historia.

Al comenzar cada uno de los niveles, el protagonista no contará con más armas que sus piernas y puños, pero podrá obtener diversos objetos según avance derrotando a sus enemigos. Las nuevas armas serán las propias de cada época, y no se pueden transportar en el tiempo. Así, en la Prehistoria sólo se podrá aspirar a tener unas piedras o un garrote, incluso quizá un cuchillo hecho de hueso, pero no mucho más. En el Viejo Oeste está claro que primarán las armas de fuego, mientras que en la Edad Media serán las espadas y las mazas. Habrá más de treinta y cinco armas distintas a lo largo de las ocho épocas en que se desarrolla el juego.

Una vez vencidos todos los enemigos de la época, el protagonista encontrará un lugar desde el que realizará el salto a la siguiente, aunque a veces sea muy a pesar suyo. Su misión debe continuar. El objetivo final será derrotar al ordenador más poderoso del futuro, una máquina que pretende dominar el mundo y que ha sido la responsable del alocado viaje del protagonista.

Los escenarios de Time Commando serán la Prehistoria, la Edad Media, la América de los Aztecas, el Viejo Oeste, el Japón Imperial, Roma, el Presente y el Futuro. Todos ellos tendrán una ambientación sonora propia, y se visualizarán con largos desplazamientos de cámara.















Conquest of the New World

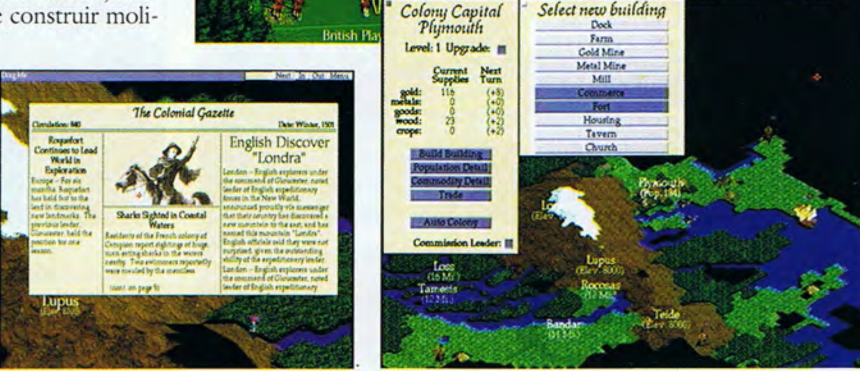


Con esta nueva producción de estrategia, Interplay se adentra en el escabroso hecho histórico del Descubrimiento. Los colonos ingleses dejaron tras de si poblaciones indigenas arrasadas y recursos naturales exhaustos.

En busca del paraíso

Un barco se acerca a las costas del Nuevo Mundo. Su tripulación se prepara para el desembarco de colonos, soldados y exploradores. Los primeros tienen como misión fundar la primera colonia británica en las fértiles tierras de las Américas, los segundos mantener el orden y hacer frente a cualquier amenaza, y los terceros descubrir y reclamar para la Corona desconocidos accidentes geográficos.

Las colonias han de expandirse todo lo que puedan para establecer una sólida base para las ciudades del futuro. Así, existirá la opción de construir molinos, minas, granjas, iglesias, tabernas o muelles. Todos estos edificios irán conformando poco a poco la silueta de las primeras aldeas civilizadas americanas. Al mismo tiempo, los recién llegados tendrán que aprender a tratar con los indígenas: al principio se sucederán las batallas una tras otra, pero más tarde llegarán los lazos del comercio y el intercambio cultural.



El ejército jugará un papel muy importante en la conquista, y habrá de ser utilizado sabiamente para evitar posibles masacres e irreparables pérdidas. Es mejor vigilar la explotación de los recursos naturales y utilizar la fuerza sólo cuando sea estrictamente necesario.

Conquest of the New World presentará una perspectiva isométrica con posibilidades de ampliación y reducción de la imagen. Funcionará mediante un sistema de turnos, al igual que títulos como Civilization, y permitirá jugar en red, vía serie o módem. El sistema de movimiento será mediante arrastre del ratón, y para evitar complejidad en el interfaz, se ha diseñado un sistema de ventanas desplázables que permitirán al jugador seleccionar cualquier tipo de opción. De esta forma, todos los elementos del juego estarán en una sola pantalla.



En poco tiempo, esta nueva incursión de Interplay en la estrategia estará disponible en nuestro país, creando a buen seguro un nuevo culto al igual que hizo en su día Civilization.

Conquest of the New World
Editor: Interplay
Distribuidor: Arcadia



Dungeon Keeper



Por fin eres el master

Dungeon Keeper es un juego de rol totalmente atípico en su concepción, ya que termina con los cientos de horas deambulando por repetitivos laberintos y el aburrimiento de matar un bicho tras otro. Ahora tienes en tus manos el poder de disfrutar haciéndoselas pasar canutas a los aventureros, de estar al otro lado de la mesa y hacer y deshacer a tu antojo, creando intrincadas tramas y laberintos repletos de monstruos.

El juego de rol de ordenador había mostrado hasta ahora la parte "divertida", y Dungeon Keeper bucea en las profundidades del duro trabajo del master, quien ha de prepararse las partidas elaborando argumentos atractivos, creando personajes creíbles y diseñando una aventura diferente para cada día. Todas estas horas de trabajo no siempre tienen su recompensa, algo que termina frustrando a muchos masters.

Sin embargo Dungeon Keeper promete derribar esta visión tan pesimista del trabajo del master, presentándo esta labor como algo entretenido y divertido –tal y como suele ser al principio en la vida real–. La ventaja está en que el ordenador no defraudará nunca a quien se tome la molestia de crear un diseño interesante.



Cuando la inundación de juegos de rol sobrepasa los límites de la realidad, y el jugador lleva más y más personajes, Bullfrog rompe esquemas y plantea una nueva situación: el jugador hace de master.













Entornos 3D, personajes jugadores y no jugadores, monstruos, trampas, puzzles y una libertad de movimiento absoluta. Podrás jugar a ser dios en tu propio mundo.

Esta original idea que pronto verá la luz en nuestro país, aportará un punto de vista diferente a un género bastante castigado por la clonación, y muy probablemente creará una nueva generación de público para este tipo de juegos.



Dungeon Keeper
Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronics Arts



Zona Beta

Broken Sword



Formando parte de la nueva ola de aventuras gráficas, Broken Sword atrapará en sus redes a todos los adeptos de este género, que sin duda alguna es el rey de los juegos de ordenador.

Un americano en París

George Stobbart es un joven americano que disfruta de sus vacaciones en Europa. Mientras lee plácidamente el periódico en la terraza de un típico café de París, un desconocido disfrazado de payaso pone una bomba en el interior del local y éste vuela por los aires con un trágico resultado de una víctima mortal.

Tras recuperarse de los efectos de la onda expansiva, George es interrogado por el Inspector Augustin Rosso, quedando libre de toda sospecha y libre de nuevo para seguir con sus vacaciones. Sin embargo, George no tiene muchas intenciones de continuar con sus planes y prefiere dejarse llevar por una oculta vena detectivesca que le impulsará a investigar el asesinato de Plantard, el millonario víctima del salvaje atentado.







Con ayuda de Nicole Collard, una guapa fotógrafa que trabaja para La Liberté, George intentará por todos los medios desentrañar un misterio que ya ha costado tres vidas y cuya peculiaridad le produce una intensa curiosidad. Siguiendo la pista del payaso asesino, George no sólo recorrerá de cabo a rabo las calles de París, sino que se verá obligado a viajar por lugares tan dispares como Irlanda, España, Siria y Escocia; siempre detrás de los pasos de un misterioso personaje que finalmente, provocará sorpresa en el a veces cándido norteamericano.

Revolution Software formará parte de la página de la historia de las aventuras gráficas que dieron el salto hacia los gráficos y animaciones en alta resolución. Broken Sword será un juego que atraerá al público con una trama que se va desenredando poco a poco, introduciendo en ella al jugador de forma que resulta imposible resistirse a su llamada. Tal vez pronto tengamos oportunidad de evaluar la versión en castellano.





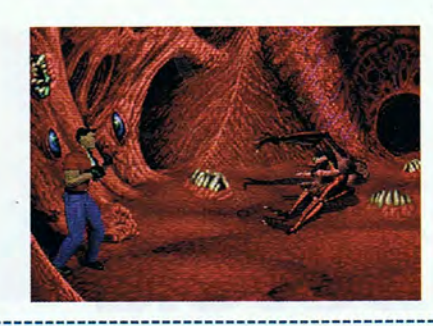


Broken Sword
Editor: Revolution Software
Distribuidor: Virgin









Xenophage



Deporte Sangriento

Lo cierto es que ese lema resulta bastante descriptivo sobre lo que se puede ver en Xenophage, un juego de lucha que pronto verá la versión comercial –de momento hay una shareware disponible en las tiendas–.

Una raza alienígena con una superioridad total sobre cualquier otra del universo conocido, decide por puro aburrimiento organizar un campeonato a muerte entre los suyos y el resto de seres del universo. Cada especie escogerá a un representante, y éste se jugará el genocidio de su raza en un combate mortal si pierde, o la propia vida en manos del Campeón si vence.

Gráficos SVGA renderizados, zoom, sombreados y efectos especiales son algunas de las características gráficas de Xenophage, que además incluirá movimientos específicos para cada raza –combos, resurrecciones y humillaciones entre otros–. Xenophage permitirá jugar en tres modos diferentes: histórico, lucha libre y entrenamiento. Además se ha planeado incorporar algo que gusta mucho, como son los golpes y niveles secretos. Todo ello irá aderezado con una banda sonora de las que revientan los altavoces.



"Pieles desgarradas, sangre succionada, mandíbulas rotas... ¿verdad que te gusta?" Este es el lema con el que Apogee pretende atraer a ese gran público ávido de gore que disfruta cuantas más tripas haya en un juego.

Xenophage
Editor: Apogee
Distribuidor: Friendware



Angel Devoid



Electric Dreams es una de esas compañias no muy conocidas que demostrará con Angel Devoid que se puede hacer un producto de calidad con tecnologías que, a estas alturas, se han empleado hasta la saciedad en títulos soberanamente aburridos.

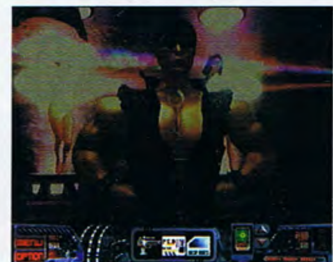
Un oscuro futuro

Jake Hard es un poli del Departamento de Policía de Paradise City que pidió su traslado a esta ciudad desde Neo-City, esperando incrementar su esperanza de vida. Pero el destino le tiene reservada a Jake una jugada que pondrá su vida en constante peligro. Realizando una misión de patrulla como tantas otras, recibe en su vehículo una llamada en la que se confirma la identificación de Angel Devoid, el criminal más peligroso y buscado del planeta.



Tras una persecución digna de "Granujas a todo Ritmo" -de los Blues Brothers-, el vehículo de Jake colisiona y el policía queda tendido en el suelo. No hay rastro de su compañera –una atractiva y dura policía–. El psicópata Angel Devoid detiene su moto y se acerca a Jake propinándole una patada en la cara. Después todo es oscuridad. Lo siguiente que ve Jake es la desagradable cara de un cirujano con las manos ensangrentadas, que le comunica que su rostro ha sufrido terribles desperfectos. El matasanos asegura que no hay problema, ya que han encontrado una holografía de Jake entre sus efectos personales y realizará una reconstrucción perfecta.







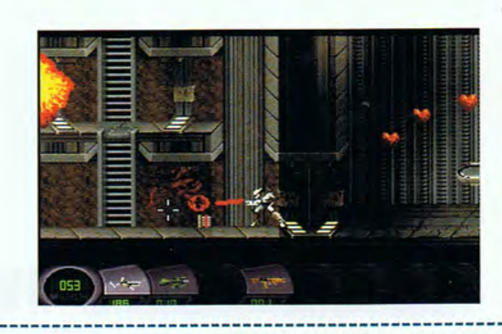


Días después, Jake observa las voluptuosidades de la enfermera que le retira los vendajes de la cara, harto ya de guardar cama en el hospital. Al ver su rostro, la enfermera sale corriendo de la habitación gritando que Jake es Angel Devoid. Una mirada al espejo confirma la aplastante realidad: Angel Devoid cambió la holografía de Jake por una de sí mismo, y Jake tiene ahora los rasgos del criminal.

Entonces da comienzo una trepidante aventura en la que se mezclan acción, persecuciones y puzzles; toda ella adornada con vídeo digitalizado a pantalla completa y una banda sonora muy potente. Hay escenas que impactarán tremendamente al jugador, y el atractivo del juego reside en la sencillez de su argumento la agilidad del ritmo con que se desarrolla. En breve estará disponible la versión en castellano.

Angel Devoid
Editor: Electric Dreams
Distribuidor: Proein





Abuse

Plataformas en 2D multijugador

Abuse será un juego de acción para 1-8 jugadores con opciones de módem y red cuya única novedad radicará en la comodidad a la hora de disparar. El cursor de tiro se manejará con el ratón, así como los disparos y el cambio de arma. Para el movimiento se emplearán los cursores, con lo que el jugador tendrá ambas manos ocupadas casi constantemente.

Cada soldado podrá encontrar diversos objetos de utilidad, y montones de armas diferentes que le permitirán masacrar a las hordas de enemigos que intentarán detener su avance. El sonido será brutal y los gráficos SVGA.

Algo que siempre viene bien a los adictos a este tipo de juegos, un editor de escenarios, se incluye directamente en el mismo CD. Abuse tendrá por bandera unos niveles de acción extraordinarios y un interfaz muy sencillo, y atraerá a las masas jugadoras de plataformas con niveles secretos y objetos cuya potencia resulta difícil imaginar.

Todo el mundo ha visto juegos que permiten hasta 16 jugadores via red. Estos títulos tenían algo en común: un entorno gráfico 3D. Abuse será un retorno a los gráficos 2D incorporando el sistema de multijugador.







Abuse
Editor: Crak Dot Com.
Distribuidor: Electronic Arts



Urban Runner



Dos años lleva Sierra dando bombo a un juego llamado Lost in Town, y ahora parece que por fin tiene forma y contenido, y además, ha cambiado de nombre.

Recalentando motores

Muriel Tramis, creadora de títulos ya clásicos como Emmanuelle, Fascination y Lost in Time entre otros, está tardando lo indecible para terminar este thriller interactivo que según la compañía norteamericana, haría que Hitchcock se sintiese orgulloso.

El guión del juego pretende dar a Urban Runner una agilidad tremenda, poniendo a sus protagonistas en difíciles situaciones cuya solución no siempre radicará en las opciones más evidentes. Más allá de esto, no conviene desvelar demasiado para no estropear el suspense que promete ser constante en el desarrollo de la acción.

Urban Runner contendrá más de 20 horas de secuencias de vídeo a pantalla completa, SVGA y con 32.000 colores. El rodaje ha durado 4 meses y medio y se han empleado 25 actores. El jugador necesitará tener unos reflejos excelentes, una mente ágil y una doble dosis de habilidad para poder superar los retos que se le plantearán

Al comenzar el juego, se podrá elegir entre dos personajes diferentes: Max, un periodista americano, o Adda, una misteriosa economista alemana. Si el agraciado es Max, la acción comenzará con la investigación de un caso de corrupción de funcionarios de la ley. Al acercarse demasiado a la verdad, el mundo que rodea a Max se volverá violento y aparecerá inculpado del asesinato de un policía. En el caso de Adda, esposa de un acaudalado gangster, el jugador podrá ayudar a Max a probar su inocencia arriesgando la vida de la protagonista por su comprometida posición en el trasfondo del caso.

Serán necesarios un alto nivel de ingenio y creatividad, así como un poder de decisión ágil e inmediato si se pretende sobrevivir al acoso permanente de los asesinos que perseguirán a cualquiera de los dos personajes.

El juego combinará persecuciones, tiroteos y asesinatos en las calles de París. El futuro próximo hará patente su veredicto sobre el resultado de esta nueva línea respecto a la producción habitual de Sierra.



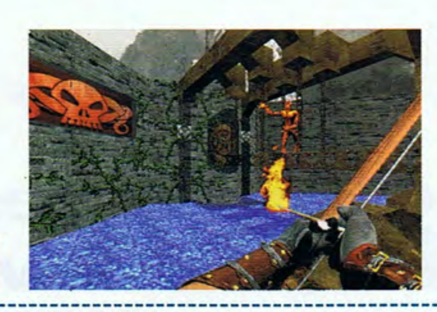




Urban Runner
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel







Witchaven II

Elevando el listón

La secuela del primer juego de fantasía medieval tipo Doom está a punto de hacer su aparición en el mercado. Como se puede ver en las pantallas, el nivel gráfico de Witchaven II elevará muchísimo el listón visual de este tipo de juegos, ofreciendo una calidad sólo comparable a la de algunas aventuras gráficas en 3D.

En cualquier caso, habrá que comprobar los requisitos mínimos del ordenador necesario para jugar y averiguar si tan fastuoso despliegue de medios exige al menos un Pentium o se conforma con un 486 para ofrecer una velocidad aceptable.

Con este nuevo entorno gráfico los combates cobrarán una perspectiva y una dinámica diferentes, y aunque habrá que esperar a que Witchaven II esté terminado para comprobarlo, quizá rompa con todos los esquemas establecidos –ya sea para bien o para mal–. Así mismo, el nivel de gore del juego promete ser mucho más elevado que en su predecesor, teniendo en cuenta el nuevo tope que han marcado títulos del calibre de Shadow Warrior o Duke Nukem 3D.



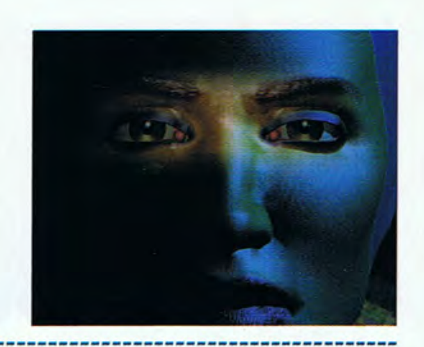


Si la primera parte de este juego hacía gala de un entorno bonito y un nivel de gore –que aunque ajustable– resultaba brutal en ciertos momentos, Witchaven II superará con mucho estas características.

Witchaven II
Editor: Capstone
Distribuidor: Proein



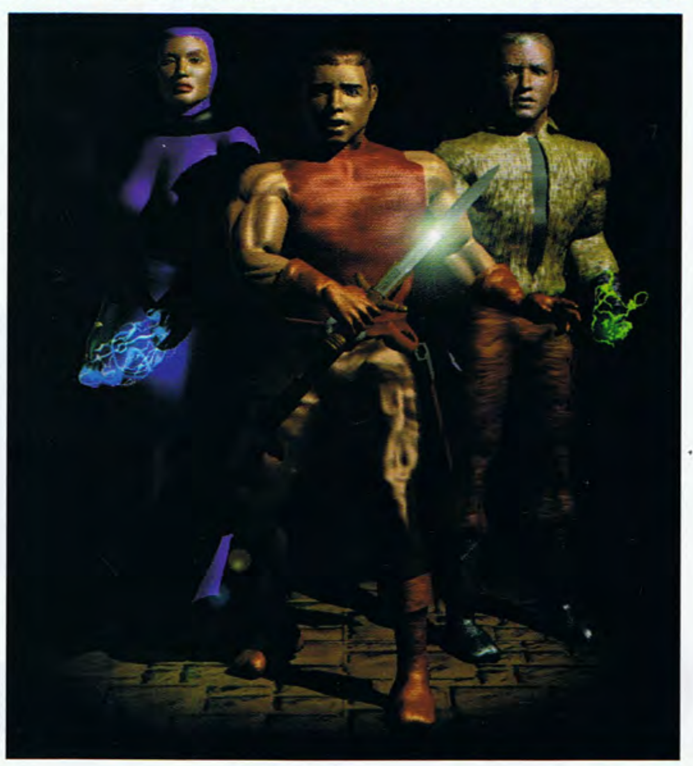
Chronicles of the Sword



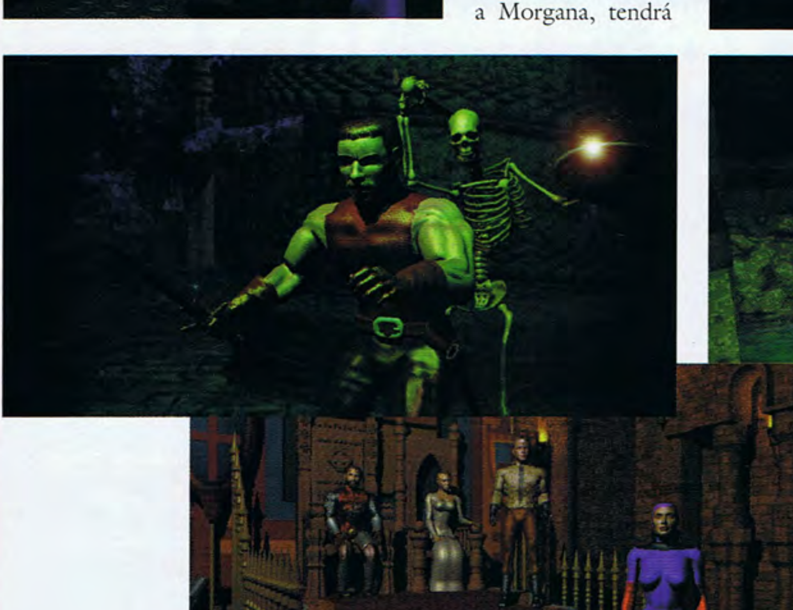
Esta nueva aventura 3D es otra interpretación más sobre la leyenda y los hechos del Rey Arturo. En el 420 A.C., Sir Gawain está a punto de entrar a formar parte de la Orden de la Mesa Redonda. Antes de hacerlo, tendrá que librar a Camelot del más terrible de los peligros: Morgana.

Nuevo ciclo artúrico

Arturo, Morgana, Merlín... Todos ellos míticos personajes que siempre han estado con un pie en la historia y otro en la fantasía Chronicles of the Sword incorpora a la leyenda dos personajes que nunca han disfrutado de protagonismo en las decenas de variaciones con y sin repetición que se han creado entorno a la leyenda: Sir Gawain y Wilf –un mozo de cuadra que llegó a Camelot cuando era un chiquillo–.



Sir Lancelot, autor de la traición con la Reina Ginebra, escoge a Gawain para ingresar en la Orden de la Mesa Redonda, haciendo así realidad sus más íntimos e infantiles sueños. En su misión de destruir a Morgana, tendrá que enfrentarse con esqueletos, dragones y vampiros, y descubrirá que la magia existe en el reino de su señor. Hadas y duendes darán su testimonio y fe de ello.



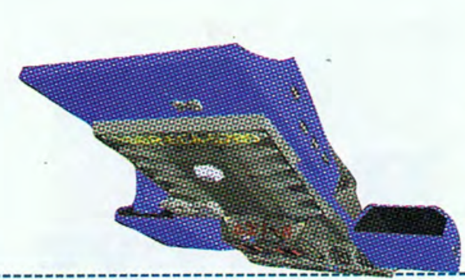
Chronicles of the Sword realizará un impresionante despliegue tecnológico tanto de animaciones como de ilustraciones en 3D, con texturas mapeadas, sombras y diversos focos de luz, así como una banda sonora y unos efectos muy acordes a la época y al desarrollo de la acción. En relación con el sonido, cabe destacar que se está utilizando el sistema "Qsound Virtual Audio", una tecnología estéreo que permite obtener una muy buena calidad de sonido.

En cualquier caso estas son las promesas que hace un título aún en desarrollo, y aunque lo que hay ya elaborado tiene un aspecto imponente, no sería la primera vez que el "avance informativo" de un juego causa falsas expectativas. El tiempo dirá si realmente Chronicles of the Sword es una aventura alucinante o no.

Chronicles of the Sword
Editor: Synthetic Dimensions
Distribuidor: Electronic Arts



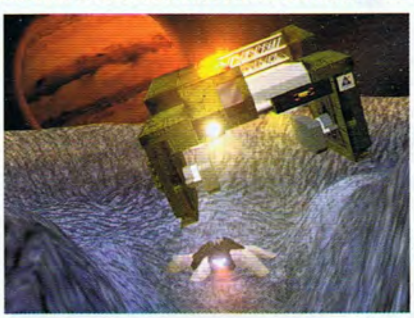
Absolute Zero



Holocausto alienígena

Pero Absolute Zero plantea la cuestión desde un ángulo diferente. Es el año 2374, y los terrestres llevan extrayendo minerales en el sistema Jupiteriano unos 110 años.. Europa es una de las lunas de Júpiter más ricas en agua helada, un combustible necesario para los motores de fusión de las naves espaciales. Hay tres ciudades en Europa: Orion, Aegis y Europa City, reuniendo entre ellas una población total de 200.000 personas que de una u otra forma están relacionadas con la minería.

Al acercarse al núcleo lunar, los mineros liberan a una antigua y hostil raza alienígena que los mata a todos y extermina a la población de las ciudades de Europa. Así da comienzo no sólo el primer contacto de la humanidad con una civilización extraterrestre, sino la primera guerra alienígena en la que toma parte la Tierra.



Absolute Zero será un juego de acción en el que el jugador irá "saltando" de personaje en personaje a medida que éstos vayan siendo vitales en la lucha.

El entorno gráfico será tridimensional, y los protagonistas del juego utilizarán un sistema de realidad virtual para afrontar cualquier tipo de amenaza.



La humanidad siempre ha querido encontrar vida alienígena, esperando con ello acceder a fabulosos mundos y tecnologías, asumiendo siempre que los extraterrestres serían amistosos –algo así como unos hermanos mayores–.

Absolute Zero
Editor: Domark
Distribuidor: Proein





The Dark Eye

Edgar Alan Poe quedaría impresionado si pudiese ver la tecnología de que dispone la humanidad hoy día, pero si además llegase a saber que alguien ha hecho un juego basado en tres de sus historias, posiblemente crearía relatos mucho más retorcidos y terroríficos que los que escribió en su tiempo.



Mis terrores favoritos

El objetivo de Dark Eye será completar la historia que tiene lugar en la antigua mansión donde se desarrolla el juego. Para conseguir avanzar en la historia, el jugador tendrá que atravesar los oscuros recovecos de tres adaptaciones de relatos de Poe desde la perspectiva de los dos personajes principales. Así, en la historia "El corazón delator", habrá que matar al Anciano en el papel del narrador, y morir como el Anciano. Al completar uno de los puntos de vista de una de las historias, se rellenará uno de los iconos del Mapa Frenológico y se podrá proseguir con la historia. Al final, una vez terminadas todas las historias con sus correspondientes visiones, se tendrá acceso a dos novelas gráficas que lo explican todo.

Los distintos personajes de esta aventura poseen una deformidad que, unida a la atmósfera general del juego, proporcionan unas sensaciones de rareza y extrañeza muy bien conseguidas. Los gráficos son en alta resolución y el movimiento tipo Myst. Curiosamente los personajes no mueven los labios al hablar, con lo que hay que suponer que deben comunicarse por telepatía o algo similar.

Todo es como una pesadilla, un sueño desapacible e intranquilo que no provoca una interrupción del no-descanso, sino que atrae hacia una incontenible vorágine de acontecimientos extraños y desagradables. Los saltos de la "realidad" a los sueños



serán constantes, y llegará un momento en que el protagonista no sabrá dónde está. Los relatos que podrán servir como referencia al jugador para obtener pistas y finalizar con éxito el juego son: "El corazón delator", "El Barril de Amontillado", "Berenice", y "La máscara de la muerte escarlata", así como el poema "Annabel Lee".

The Dark Eye augura un porvenir de ensueño para todos los lectores de Poe que gusten de las aventuras gráficas. Para el resto, será una magnífica introducción –aunque un poco extraña– al mundo de Poe. Se está preparando la versión en castellano al mismo tiempo que se dan los últimos retoques al juego, así que con un poco de suerte, no tardaremos mucho en poder verlo.

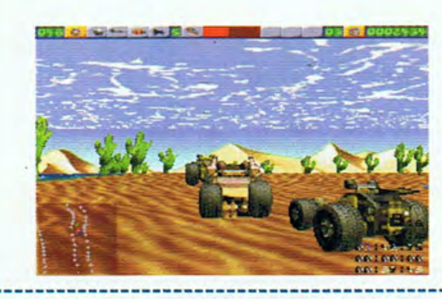


The Dark Eye
Editor: Inscape
Distribuidor:
Electronic Arts









Speedrage

Sin frenos

Hay muchos circuitos de carreras de Fórmula Uno, Indycar, Rally, y Lanchas de Alta Velocidad, pero ninguno de ellos se parece a los que aparecerán en Speedrage. Estos servirán como escenario de una trepidante carrera en la que se podrá ganar puestos mediante un curioso metodo: ralentizando a los contrincantes a tiro limpio.

Speedrage tendrá lugar en diversos escenarios que combinarán gráficos tipo arcade con una acción hiperactiva y acelerada que dejará sin aliento a los pilotos. Uno de sus puntos fuertes será la posibilidad de optimización para Pentium, con gráficos 3D a escala y texturas mapeadas.

Incorporando a este tipo de producto una característica propia de los juegos de plataformas, Speedrage incluirá niveles secretos dentro de los circuitos, de forma que las rutas no serán siempre lineales desde la salida hasta la meta. Además permitirá jugar en red con un máximo de 16 jugadores –se estudia la ampliación de esta cifra–, y un modo de dos jugadores simultáneos en el mismo ordenador con la pantalla dividida en dos.

En cuanto esté finalizado, Speedrage será sometido a riguroso análisis para comprobar la puesta en práctica de toda esta prometedora teoría.

Mientras la mayoría de los juegos de carreras ofrece diversas variantes de coches y vehículos futuristas, Speedrage incorporará dos novedades de creación propia: el "Dune Buggy" y el "TurBoat".







Speedrage
Editor: Telstar
Distribuidor: Proein



Extreme Games

Pocos juegos de carreras que se salgan del entorno motorizado llegan a resultar atractivos. Hay que emplear mucho esfuerzo y una gran creatividad para incorporar elementos que llamen la atención. Muy posiblemente, Extreme Games lo conseguirá.

A 80km/h sobre patines

Con diversos escenarios en los que correr, decenas de contrincantes diferentes y obstáculos que dificultarán el avance constante por el circuito, Extreme Games se situará en un buen puesto entre aquellos títulos de carreras que entretienen durante horas.

El jugador podrá escoger el equipo que va a utilizar para correr, así como el circuito. Una vez iniciada la carrera, todo vale para llegar el primero a la meta. Se puede empujar a un adversario y provocar que colisione contra un tranvía o un muro, se pueden pegar patadas y puñetazos, saltar y agacharse.

Todo esto con circuitos en San Francisco, el Lago Tahoe, Utah, Italia y Sudamérica. Extreme Games quizá no sea la octava maravilla en juegos de carreras –habrá que esperar para comprobarlo–, pero sin duda alguna será una bocanada de aire fresco ante la avalancha de carreras de coches y vehículos futuristas.

Además el juego incluirá secuencias de vídeo para informar al jugador acerca de las características de los circuitos y otros aspectos de la carrera. En unas semanas estará disponible la versión definitiva.





Extreme Games
Editor: Sony Interactive Estudios
Distribuidor: Electronic Arts

S.T.O.R.M.

Al igual que varias decenas de películas, series de televisión y novelas, S.T.O.R.M. plantea un siglo XXI en el que la humanidad ha de explorar las profundidades oceánicas para poder sobrevivir.

Futuro submarino

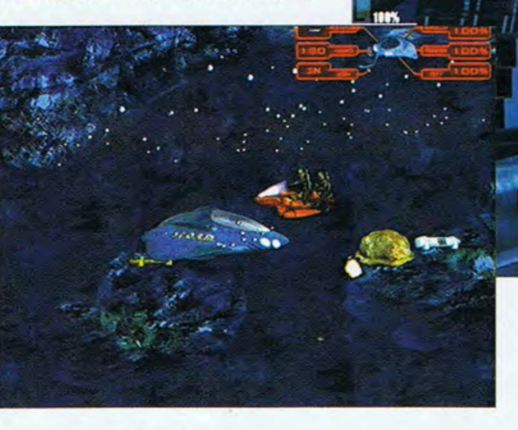
Todas las fuentes de energía conocidas hasta el momento han sido agotadas en el imparable avance de la civilización, y los científicos e investigadores dirigen sus esfuerzos hacia el único lugar del planeta aún desconocido: el mar. Allí descubren un nuevo mineral sumamente raro que es capaz de generar energía.

Al desaparecer de forma misteriosa una de las estaciónes de extracción, se envía un nuevo prototipo de nave submarina para realizar la investigación pertinente. El jugador tomará el control de S.T.O.R.M., una potente máquina cuyas posibilidades de maniobra superan con mucho las de otras naves existentes.

Un mundo submarino 3D, puzzles y acción arcade, son algunas de las características de un título que constará de 3 CD's y que dependiendo del curso de los acontecimientos, según las decisiones del jugador, tendrá hasta tres finales diferentes.

Además de controlar la hidrodinámica nave futurista, en determinados momentos del juego habrá que emplear a uno de los pilotos como buzo para resolver ciertas situaciones o abrir paso para el S.T.O.R.M., con lo que el juego resultará más entretenido.





S.T.O.R.M.
Editor: American Softworks
Distribuidor: Electronic Arts



Scorched Planet





Al rescate

Criterion Software es la creadora del sistema 3D RenderWare, una tecnología que han utilizado ya más de 500 licenciatarios. Scorched Planet utilizará este entorno para crear diversos escenarios sobre los que se jugarán las seis misiones del juego. Cada una de estas misiones contará con tres niveles, que además de gráficos renderizados en 3D, incluirán efectos atmosféricos como niebla y sombras en tiempo real.

El jugador tomará los mandos de un vehículo capaz de transformarse en tanque o nave aérea, para combatir a los enemigos de forma más eficaz. Al mismo tiempo, habrá que impedir que los colonos sean transformados por el enemigo en criaturas que se volverán contra su salvador.

Scorched Planet promete mucha acción y todo tipo de enemigos extraños, sumándose a la larga lista de títulos que utilizan el entorno Doom. A pesar de esto, la posibilidad de jugar en tierra o aire, quizá introduzca una nueva variante en un género que sin lugar a dudas, es el número uno para buena parte de los adeptos a los juegos de ordenador.





Las colonias humanas están siendo asediadas por invasores alienígenas. Tu misión será abatir a cuantos enemigos puedas y rescatar a la mayor cantidad posible de colonos. Sus vidas dependen de tí.

Scorched Planet
Editor: Criterion
Distribuidor: Virgin

COMPUTER GAMING WORLD sorteos

Lista de ganadores de los cinco Módem-Fax del sorteo publicado en el nº3 de CGW

Javier domínguez de la Torre	Burgos
Roberto García Peñaranda	Valencia
Francisco Jiménez-Alfaro Larrazábal	Pozuelo de Alarcón (Madrid)
Alvaro pérez Buisan	Madrid
David Trapero Benítez	Móstoles (Madrid)

El ganador del viaje a Silverstone para asistir a un Gran Premio de Fórmula 1, ha sido:

Raúl Sanz Jiménez, Madrid





Bad Mojo, la nueva producción de Pulse Entertainment, romperá moldes. Que un juego te brinde la oportunidad de convertirte en cucaracha es sin duda, una propuesta que se aleja de todo tipo de convencionalismos. En este reportaje os ofrecemos todos sus entresijos, así como una entrevista con Pulse Entertainment –desarrolladora del juego–, y un breve paseo por el Zoo de Londres, donde tuvo lugar la presentación en sociedad de este título.



La metamorfosis según Pulse

Bad Mojo es un hechizo, un encantamiento, o de forma más genérica, magia. Muy posiblemente sea esto lo que ha conferido a este secretísimo proyecto un toque de indudable originalidad, muy posiblemente sea lo que Bad Mojo necesite para atraer al gran público. Definitivamente el juego merece abarrotar las estanterías, aunque a primera vista produce cierta reluctancia. Pero no adelantemos acontecimientos.

Nacido de una idea basada en un desagradable hecho real –que más adelante explicará Bill Woodward, de Pulse Entertainment–, Bad Mojo es un juego sin duda original y novedoso se mire por donde se mire. Sin un gran marketing de por medio, ni monstruosas inversiones publicitarias, Pulse –la compañía que ha desarrollado Bad Mojo– confía más en el boca a boca que en cualquier técnica moderna de promoción. Siguiendo con toda la peculiar originalidad que rodea a este producto, el pasado día 21 de Febrero en Londres, se produjo una presentación cuidadosamente elaborada y planificada por Acclaim, licenciataria exclusiva de los derechos de distribución del juego. Dicha presentación fue única y exclusivamente para distintos medios especializados de toda Europa, de forma que no ha habido ni habrá ningún ataque masivo al gran público.

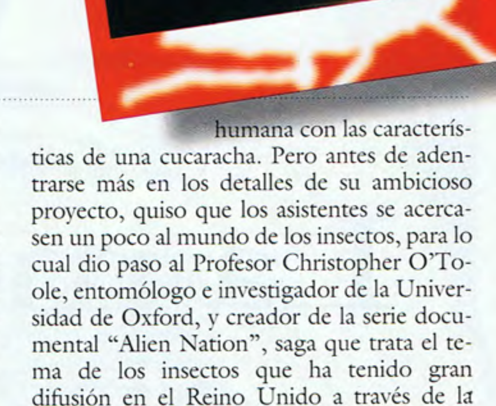
Qué tiene Bad Mojo de especial y por qué merece ser tratado con respeto –guste o no–, son algunas de las cuestiones que abordaremos en las siguientes páginas, pero el simple hecho de salirse de todos los cánones establecidos para crear y lanzar al mercado algo totalmente original, impone como mínimo una gran admiración hacia quien ha realizado el esfuerzo.



No existe comparación posible entre Bad Mojo y cualquier título existente hasta la fecha, si bien es factible establecer ciertos paralelismos con juegos como Myst, pero simplemente eso, paralelismos. Lo que sí es un hecho es que se pueden establecer cientos de diferencias, y entre ellas hay varias que destacan por su brillantez. Por ejemplo la utilización de nuevas tecnologías de desarrollo propio, la ausencia de actores conocidos, la práctica inexistencia de secuencias de vídeo –aunque haberlas "haylas", como las "meigas"–, o la novedad del concepto del juego en sí. Al margen de todo lo anterior, Bad Mojo tiene algo que agradecer a "La Metamorfosis" de Kafka, ya que su desarrollo tiene mucho de "kafkiano".

Para no abordar directamente el juego, queremos que sigáis los acontecimientos que en torno a él se han producido tal y como nosotros los hemos vivido, de forma que el clímax se produzca con una aproximación a Bad Mojo y una entrevista con William R. Woodward y Jim Lanahan, de Pulse Entertainment.





Bad Mojo en Londres



La cucaracha es una criatura que, aunque pueda parecer muy primitiva, ha logrado sobrevivir casi sin cambios durante 4 millones de años

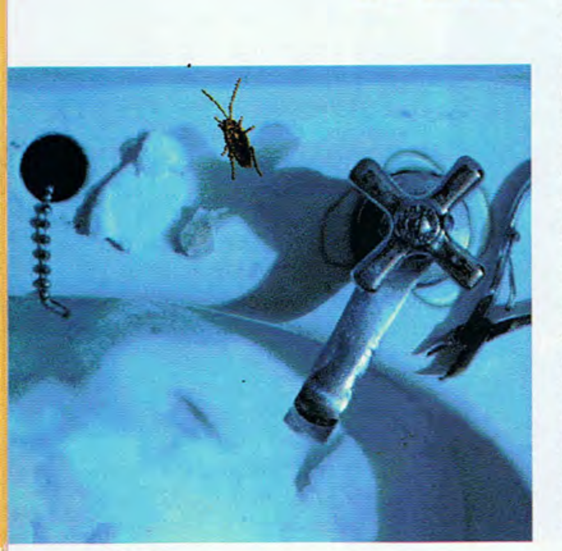
La segunda semana de Febrero, se recibió en nuestra redacción una curiosa invitación para asistir a un misterioso evento en el Zoo de Regent's Park, Londres. Iba a ser una presentación de un juego que Acclaim nos había estado enseñando unos días antes, un juego cuyo protagonista produjo auténtico pavor y repulsión entre las féminas. Se trataba de Bad Mojo.

Cuando el autobús que llevaba a los periodistas al Zoo enfiló el paseo principal de Regent's Park, se distinguían los grandes estandartes de Bad Mojo junto al Pabellón de Invertebrados. El vestíbulo del Salón de Actos ya albergaba a una docena de personas, todas ellas de Acclaim y Pulse. Cada periodista cambió su abrigo o cazadora por una bata blanca con el logotipo de Bad Mojo, y dio comienzo la sesión de relaciones públicas entre Acclaim, Pulse y los más de treinta periodistas de todo el continente que se dieron cita en tierras británicas. Las bebidas y aperitivos dieron la nota de color por su variedad y exotismo.

Cerca de las 15 horas, todos los invitados entraron en el salón de actos para presenciar el núcleo central del acontecimiento. La puesta en escena era impecable: proyecciones de esquemas de diversos insectos sobre las paredes, una larga mesa repleta de tubos de ensayo, matraces, mecheros Bunsen y todo tipo de artilugios de laboratorio, una pantalla de cine y una monstruosa cucaracha de 3 metros colgada del techo. Entonces subió al escenario el primer conferenciante, el Profesor Lance Bishop, entomólogo e ingeniero genético. Bishop comenzó su disertación hablando del mundo de los insectos, de su belleza y perfección, afirmando en pocos minutos que había conseguido crear la criatura perfecta combinando la inteligencia humana con las características de una cucaracha. Pero antes de adentrarse más en los detalles de su ambicioso proyecto, quiso que los asistentes se acercasen un poco al mundo de los insectos, para lo cual dio paso al Profesor Christopher O'Toole, entomólogo e investigador de la Universidad de Oxford, y creador de la serie documental "Alien Nation", saga que trata el tema de los insectos que ha tenido gran difusión en el Reino Unido a través de la BBC.

Acompañado por imágenes y pequeños extractos de los documentales, el Profesor O'Toole ilustró a la audiencia con leves pinceladas sobre la organización de ciertos insectos como las abejas o las termitas, el mimetismo predador de especies que pueblan tupidas zonas verdes y la atareada y reproductora tarea de las cucarachas. Dentro de la átona exposición científica, hubo una nota de humor producida por la imagen de un letrero situado cerca de un campo de colmenas que rezaba lo siguiente: "Paso de Abejas, Ceda el Paso".

Para obtener una perspectiva diferente sobre el mundo de los insectos, y más concretamente sobre aquellos que provocan tantos quebraderos de cabeza en millones de hogares, el Profesor Bishop presentó a continuación a Tony Stevens, director general de relaciones públicas de una empresa exterminadora de plagas –ocupación francamente





Rico, rico, y con fundamento. Esta es la prueba: nuestros redactores no se arredran ante nada, y gracias a su nueva afición por deglutir insectos mantienen nuestra redacción más limpia que nunca. Abajo, parte del equipo europeo de Acclaim.

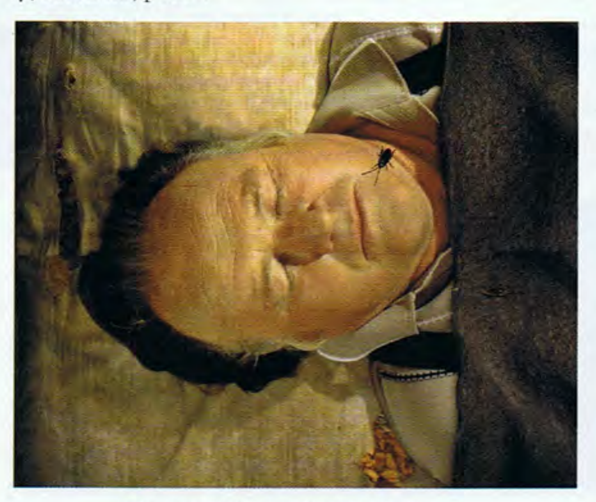
deleznable según el científico–. El señor Stevens consiguió la atención de la concurrencia enseguida, utilizando todo tipo de imágenes desagradables cuyo contenido resultaba a veces obscenamente realista.

Tras esta breve exposición, el Profesor Bishop retomó las riendas del acto para presentar a Bill Woodward –de Pulse Entertainment–, no sin antes recordar a la audiencia varios hechos acerca de las cucarachas y los insectos. Los insectos pueden vivir en cualquier sitio, alimentándose incluso de libros. Los humanos asustan o matan a miles de insectos cada año, sin ser conscientes de que la raza humana no podría sobrevivir sin ellos pero sí al revés. La cucaracha es una criatura que ha permanecido inmutable durante 4 millones de años, y aunque pueda parecer una especie muy primitiva, si ha sobrevivido tanto tiempo sin cambios, por algo será.

Bill Woodward habló entonces acerca de Bad Mojo mientras jugaba y mostraba varias escenas y situaciones en la pantalla de cine. Tras unos minutos, Bishop atacó de nuevo para mostrar al fin a su maravillosa criatura. Al abrir la caja que contenía a su obra, no pudo dar crédito a sus sentidos al darse cuenta de que el híbrido humano–cucaracha había escapado. Después de pedir a los asistentes que no se moviesen de sus asientos, Bishop y su ayudante salieron de la sala en busca de los instrumentos necesarios para dar caza al extraño ser. Pocos segundos más tarde, una de las periodistas empezó a proferir unos alaridos tremendos mientras era atacada –en teoría– por la criatura. Los científicos volvieron a entrar en la sala con trajes antiradiación y linternas, las luces se apagaron y todo se inundó con niebla artificial mientras se pedía a los periodistas que abandonasen la sala con cuidado.

Nuevamente en el hall, se obsequió a los asistentes con un almuerzo-merienda a base de hamburguesas, perritos calientes, sushi, tortas con chili, y unas bandeja de insectos varios fritos en aceite vegetal. He de reconocer que los saltamontes y otras criaturas negras –probablemente cucarachas– tenían un sabor exquisito que jamás habría imaginado ni en mis más locos sueños, aunque no tuvieron demasiado éxito debido a la repugnancia que invadía a la mayoría de la gente ante la simple visión de la bandeja. Mientras tanto, un dúo musical interpretaba varios temas para amenizar la tarde.

Al finalizar el pintoresco ágape, un conocido artista británico ofreció una actuación en la que se tragó –y regurgitó posteriormente– monedas, peces vivos, anillos, gas, candados y toda suerte de objetos que le cupiesen en la boca –incluyendo una bola de billar–. Con esto, se dio por finalizada la presentación y hubo desbandada general hacia los hoteles/aeropuertos y demás puntos de destino urgentes –como grandes almacenes y, como no, pubs–.





PULSE ENTERTAINMENT

Pulse es una compañía que apuesta muy fuerte por la tecnología, e invierte por ello grandes sumas de dinero y mucho esfuerzo en su elaboración. Uno de sus máximos logros consiste en un sistema de desarrollo de próxima generación que proporcionará a los artistas los medios necesarios para utilizar su creatividad sin cortapisas ni limitación alguna. Así, pintores, escultores, arquitectos y otros creadores podrán aplicar todos sus recursos elaborando los proyectos como ellos quieren que sean, pudiendo aportar su toque personal para conferirle a su obra una personalidad propia y única. Esta tecnología permitirá crear juegos totalmente originales en tiempo real. Los artistas de Pulse no tiene que ceñirse a la tecnología existente, sino la tecnología a su trabajo.

Su fusión con Drew Pictures, una desarrolladora de juegos de San Francisco –cuyo primer proyecto, Iron Helix, se convirtió en uno de los productos interactivos con más éxito del 94–, supone una combinación arrolladora. La División de Ingeniería de Pulse cuenta con los desarrolladores de productos como Macromedia, Authorware, Director for Windows, Swivwl 3D y Smart 3D. Todos estos talentos han creado una herramienta interactiva que permite la creación y gestión de personajes inteligentes en 2D y 3D en entornos 3D en tiempo real, sistema que se ha utilizado en Bad Mojo.

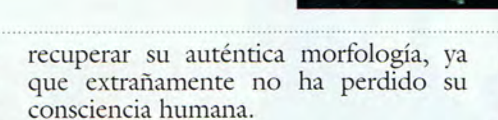


El juego

Dejando atrás la ciudad de la niebla cuasi eterna, la presentación y la bandeja de saltamontes fritos, centramos ahora nuestra atención en el propio juego. El verdadero protagonista del fenómeno Bad Mojo es su personaje central, un ser que no ha tenido una vida fácil y cuyo futuro más inmediato se complica hasta límites insospechados.

Roger Samms, el sujeto en cuestión, ha "sustraído" los fondos de una beca de un millón de dólares que le ha sido concedida para proseguir sus investigaciones sobre la pasión de su vida: las cucarachas. Planeando escapar de una vida gris y llena de problemas, Roger cuenta el dinero en medio de la mugre y el caos de su apartamento. De pronto, recuerda que ha olvidado coger algo muy importante para él, un precioso camafeo con la foto de su madre. Al sacarlo del cajón donde lo tenía guardado, Roger no puede evitar contemplar una vez más el rostro de la mujer más bella que jamás ha visto. Mientras su mente divaga por los senderos del pasado, el grabado que hay en el interior del camafeo comienza a brillar intensamente y una brutal descarga eléctrica sacude a Roger dejándole ¿inconsciente? en el suelo. Su mente ahora avanza hacia una oscuridad absoluta.

La primera certeza de Roger Samms es que se ha convertido en una cucaracha, y que debe encontrar la manera de recuperar su auténtica morfología, ya que extrañamente no ha perdido su consciencia humana.



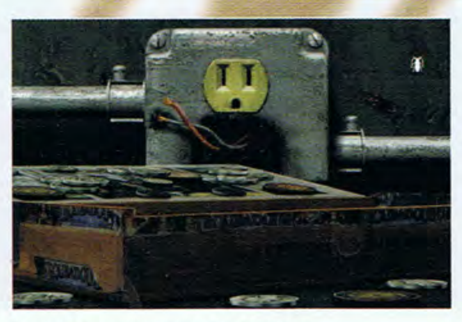
A partir de este momento, el jugador no debe olvidar en ningún momento que es una cucaracha ni las limitaciones que esto impone –por ejemplo la imposibilidad de llevar objetos consigo, por lo que no hay inventario–, pero tiene la ventaja de contar con la inteligencia de un humano. A medida que el protagonista de Bad Mojo va explorando el mundo real y cotidiano, visto desde una nueva perspectiva –la de un insecto para el que una cocina es una superficie comparable a la de una nave industrial para un humano–, se desarrolla una historia que terminará por revelar la verdadera identidad de Roger Samms.

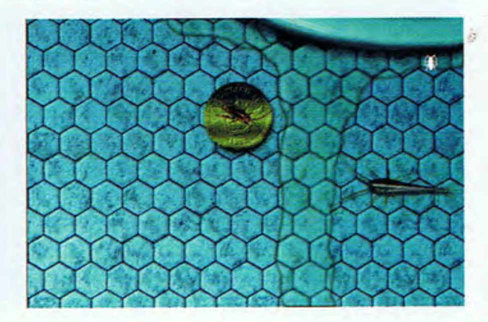


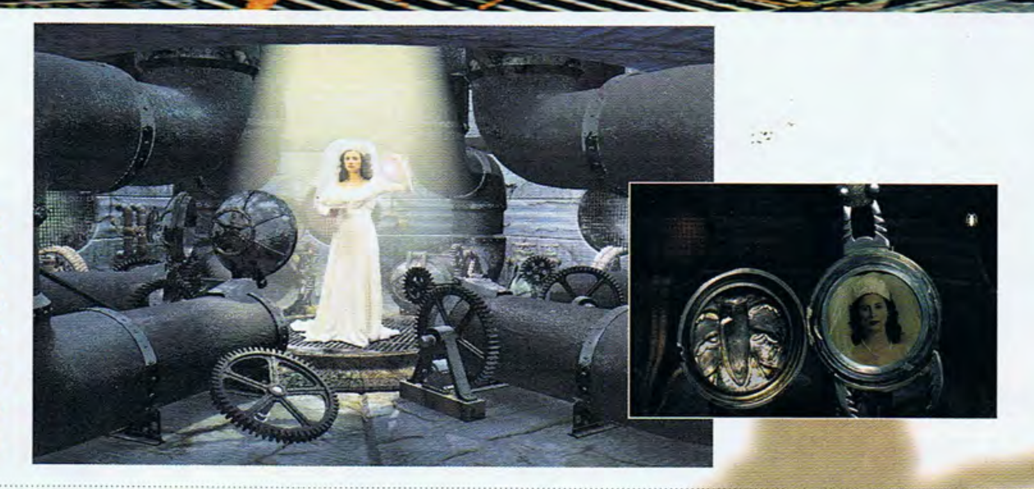
El Roger cucaracha encontrará en su exploración del edificio donde vivía el Roger humano, diversas criaturas que le ayudarán o intentarán quitarle la vida. Ciertos insectos se comunicarán con Roger cucaracha mediante una especie de telepatía –¿quién sabe si esta posibilidad es real?–, dándole pistas acerca de lugares, obstáculos y posibles enemigos o predadores que pueda encontrar en su camino.

El camafeo comienza a brillar intensamente y una brutal descarga eléctrica sacude a Roger...









Ciertos insectos se comunicarán con Roger mediante una especie de telepatía

Las posibilidades de Roger cucaracha son prácticamente ilimitadas desde el siguiente punto de vista: su cuerpo es casi virtualmente indestructible –el exoesqueleto de los insectos posee una dureza equivalente a la de las famosas maletas Samsonite–, tiene acceso a lugares a los que jamás soñaría, se abre ante él todo un nuevo mundo rico en experiencias sensoriales, y además conserva su mente humana. Todas estas características le resultarán muy útiles para evitar intoxicaciones por veneno, zonas peligrosas debido a condiciones ambientales artificiales e incluso, para manipular objetos con una fuerza descomunal si se mide la proporción relativa entre la fuerza de un insecto y la de un humano. Por ejemplo puede empujar colillas, chapas de botellas, mover un cuchillo de acero, y un sinfín de proezas dignas de un auténtico Superman.



Bad Mojo no se parece en nada a cualquier otro juego que haya en el mercado

Bad Mojo no se parece en nada a ningún otro juego que haya en el mercado, y la causa de esto es una conjunción de varios factores. En primer lugar, se han utilizado todas las herramientas interactivas disponibles, como vídeo digital en tiempo real, animaciones 3D y fotografía digital. Además, el jugador toma el control de una cucaracha en 3D, navegando por un mundo compuesto por escenarios 3D y 2D, configurando así un sistema de navegación bastante novedoso. El resultado posee una originalidad que cuando menos, merece un gran respeto a un trabajo de dos años en el más absoluto anonimato.

La exploración, el detenido análisis de las situaciones y un curso de acción meditado y medido a la perfección, son factores vitales para el éxito del jugador. En Bad Mojo no se trata de forzar al jugador a tomar medidas desesperadas para resolver complejas o sencillas situaciones, sino de dejarle pensar –algo a que nos tienen acostumbrados muy pocos juegos–. Al mismo tiempo que la cucaracha se enfrenta a un mundo repleto de peligros y amenazas, se va revelando poco a poco el trasfondo de una trama que sorprenderá por su sencilla complejidad. Al principio, unos leves retazos de lo que fue y lo que puede ser, más adelante intensas visiones que muestran al Roger cucaracha hechos que jamás llegó a conocer y que le dejan atónito ante su brutal veracidad y realidad.

Vencida una cierta repulsión inicial ante la perfección del movimiento del protagonista del juego y el asqueroso realismo de su entorno, Bad Mojo absorbe hasta límites insospechados, obligando al jugador a concentrarse tal y como haría ante un examen final.

Lo cierto es, que por mucho que se escriba sobre este programa, su auténtico éxito radicará probablemente en la alucinante experiencia que vivirán los jugadores, y su transmisión por via verbal a todos los conocidos que potencialmente puedan disfrutar de este alucinante, original y en definitiva magnífico juego que es Bad Mojo.







ENTREVISTA

Pulse Entertainment



"Creemos que el mejor marketing y la publicidad perfecta para Bad Mojo son el propio juego"

Hablamos con William R. Wodward y Jim Lanahan, Consejero Delegado y Vicepresidente respectivamente de Pulse Entertainment, creadores de Bad Mojo.

CGW: ¿Cómo se os ocurrió la idea de hacer un juego con una cucaracha de protagonista?

Bill: Estábamos hablando de lo mucho que nos gustaban los juegos que cuentan historias, y cada uno contó una. Una de las personas que había en la sala, relató algo que le había sucedido cuando tenía 12 o 13 años. En mitad de la noche, se despertó con un terrible dolor en un oído, se levantó y fue a ver a su madre: "Me duele mucho el oído, no puedo dormir". La madre le dio unas pastillas y le mandó de vuelta a la cama. A la mañana siguiente el dolor aún persistía, así que su madre se preocupó y le llevó a urgencias. Tras un exhaustivo examen, el equipo médico encontró una cucaracha en el oído del chico. Todos los presentes demostraron su repugnancia con diversos gestos de asco, pero pensamos que era una buena base para una historia. Comenzamos a pensar en cuántas cucarachas hay en un edificio y nos dijimos: "Tenemos algo".

Jim: Hay juegos como el Myst, que poseen una belleza surrealista. Te puedes mover donde quieras, explorar… Todo es muy bonito, pero pura fantasía. Queríamos realismo.

Bill: Exacto, realismo. Bad Mojo trata sobre el mundo real, sobre las opciones y decisiones que hay que tomar en la vida, trata de una historia.

CGW: Sin embargo se han incorporado elementos irreales, como la magia o la telepatía que utilizan los insectos para comunicarse entre sí.

Jim: Sí, por culpa de la magia ocurre todo en Bad Mojo. El Rey de las Ratas tiene ciertos poderes místicos para abrir el muro, y desde un cierto punto de vista podría considerarse así.

Bill: ¿Quién sabe cómo se comunican las cucarachas o el resto de los insectos? Quizá sea así.

Jim: Aunque queríamos realismo, no podemos llevarlo hasta el extremo de que se pierda la filosofía de entretener, así que nos tomamos algunas licencias artísticas.

CGW: ¿No teméis que el juego no sea un gran éxito al principio? No se trata de una licencia de una película, de una máquina recreativa, un libro, o…

Jim: ¿Prefieres ver una película o el original?

Bill: Precisamente ahí reside su originalidad. No existen precedentes.

CGW: Nos referimos más bien a que el juego es totalmente desconocido de momento. Saldrá en Marzo –en Estados Unidos, Abril en España–, y quizá no ha tenido todavía una presencia destacada en los distintos medios del sector.

Jim: Bueno, en América se suelen hacer así las cosas: grandes campañas de marketing y mucha presión sobre el público. Nosotros preferimos no hablar demasiado de proyectos que aún no son realidad. No tiene sentido crear falsas expectativas porque después el público se ocupa de tirarlas por tierra si el juego no lo merece. Por eso nos gusta más fiarnos del buen criterio de la gente que juega y dejar que la difusión de Bad Mojo sea boca a boca. Creemos que el mejor marketing y la publicidad perfecta de Bad Mojo son el propio juego. Es más lento pero real y fiable al mismo tiempo. Cuando alguien encuentra un juego que le gusta, enseguida se lo enseña a sus amigos y lo comenta con ellos.

CGW: ¿Cuánto tiempo y dinero han sido necesarios para elaborar Bad Mojo?

Bill: Invertimos dos años y más de dos millones de dólares. Hay que tener en cuenta que el presupuesto no se ha gastado de forma íntegra y exclusiva en el juego en sí. Una buena parte se ha empleado en el desarrollo de tecnologías propias que muy posiblemente sirvan en futuros proyectos. Aunque nos parece un montón de dinero, lo damos por bien empleado.

CGW: Hay muchos juegos en el mercado que cuentan con la participación de actores muy conocidos. ¿No tuvisteis la tentación de hacer lo mismo?

Bill: Realmente no. Lo importante es el juego, y no los actores que trabajen en él. Hay títulos que se venden por el simple hecho de estar protagonizados por uno u otro actor, y se termina por asociar al actor con personajes anteriores sin llegar a obtener nunca un personaje real. En Bad Mojo hemos utilizado actores desconocidos que podrían ser cualquiera, y por eso precisamente tienen una credibilidad muy alta. El juego debe centrarse en la exploración, la resolución de puzzles, descubrir poco a poco la trama, no en la actuación estelar de tal o cual.

CGW: ¿Planeáis una secuela de Bad Mojo? ¿Será el mismo tipo de juego?

Bill: Se está escribiendo el guión, pero tenemos en preparación otros 3 títulos empleando nuevas tecnologías. En cuanto a si será o no similar, la respuesta es no. La creatividad del equipo que lo desarrolle marcará la diferencia. No ponemos límites en ningún sentido. En cuanto al guión de Bad Mojo 2, será diferente, algo nuevo con una aproximación distinta al mismo tema.

CGW: Ahora que mencionas el guión, ¿cuántos escritores han participado en el de Bad Mojo?

Jim: Fue una colaboración entre 4 o 5 personas. Todo el juego es el resultado del trabajo de un equipo. Cuando alguien tenía una buena idea, todos se apresuraban a desarrollarla. Lo bueno del transcurso de la historia es que no es lineal y cerrada: puedes quedarte atascado en un sitio e ir a otro para continuar jugando. Quizá más tarde veas el problema desde otra perspectiva diferente.

"En un plazo máximo de 2 años los juegos que abusan de la tecnología de vídeo en tiempo real habrán desaparecido por completo"

CGW: Hay muchos juegos que utilizan la tecnología de vídeo en tiempo real para conseguir mayor espectacularidad. Sin embargo, Bad Mojo hace un uso más bien escaso de ella.

Bill: En Bad Mojo se utiliza la tecnología de vídeo en tiempo real lo justo. Creemos que no se debe abusar de ella, hay que utilizarla simplemente para desarrollar más en profundidad los personajes o determinadas situaciones. En un máximo de 2 años, los juegos que abusan de esta tecnología habrán desaparecido por completo. El medio ideal para el cine no es el ordenador. Si quisiéramos hacer un juego con vídeo en tiempo real podríamos hacerlo sin problemas, pero no nos interesa. Apostamos por la originalidad.



...¿eres lo bastante mosquetero para aceptar el reto?

Un buen guantazo en el rostro es siempre insultante pero si además proviene de un tipo en cota de malla en la Francia del siglo XVI, o aceptabas el duelo o tu nombre caía en el más ignominioso ostracismo.
Sus escenarios te cautivarán, su ambientación y argumento te entusiasmará, te subyugará su enorme jugabilidad, pero..¡lo que te dejará completamente prendado son esas botas hasta la rodilla y esas capas bordadas sobre tus hombros!.







Las Aventuras del Quinto Mosquetero

Disponible en PC CD ROM



Velázquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID







Guerreros de antaño

Timegate
El secreto del Templario

Un joven estudiante norteamericano se ve envuelto en una intriga milenaria que termina convirtiéndose en un terrible enfrentamiento entre las fuerzas del Bien y del Mal. Tras dar por finalizada –de momento– la saga de Alone in the Dark, Infogrames abre una nueva serie con un magnífico título.

La primera impresión que tuvimos de Time Gate el mes pasado no hacía en absoluto justicia a este gran título de Infogrames. A primera vista parecía tratarse de Alone in the Dark 4, pero Time Gate demuestra sin lugar a dudas tras verlo en profundidad –de principio a fin–, que no sólo no tiene nada que ver, sino que es mucho mejor.

El interfaz y el aspecto visual de Time Gate son prácticamente iguales a los de la saga Alone in the Dark, pero hay marcadas diferencias a este nivel que merecen ser resaltadas. En primer lugar, los escenarios están basados en lugares reales, algo que ha supuesto al equipo de desarrollo un intenso trabajo de documentación histórica para poder reproducir fielmente la atmósfera que el director del proyecto quería que tuviese el juego.

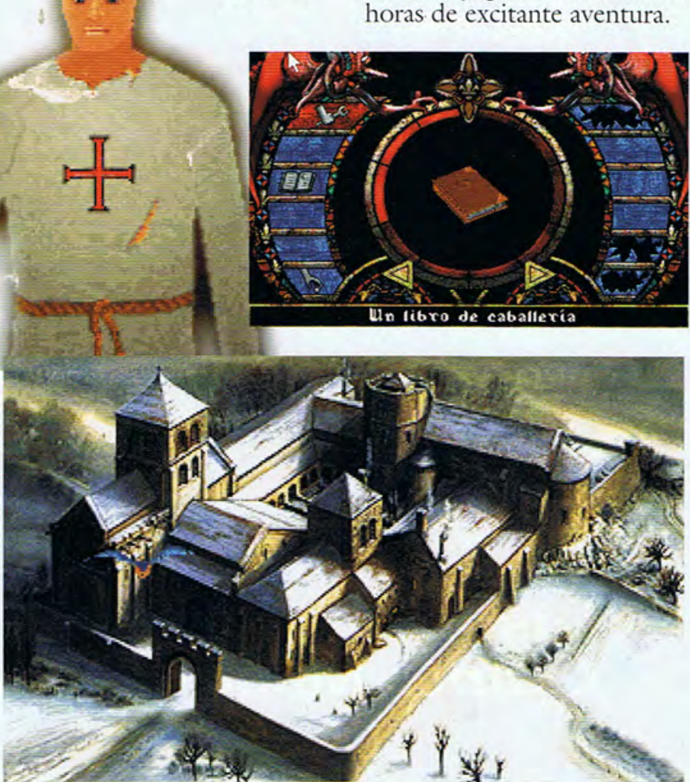
De igual forma, el equipo de animación estudió cuidadosamente los movimientos de diversos actores representando escenas de lucha, dibujando cientos de bocetos que más tarde se convertirían en lustrosas escenas animadas. El juego combina un poderoso y atractivo argumento con un exitoso interfaz que darán al jugador muchísimas horas de excitante aventura.



El guión

París, Junio de 1995. Juliette Gascogne ha desaparecido misteriosamente en algún punto entre su apartamento y el "Museo de Historia y Tradiciones de la Edad Media", donde trabaja como arqueóloga en prácticas. Su prometido, William Tibbs, está tremendamente preocupado por ella. De repente, una noche, un caballero medieval entra por la ventana de su habitación y le reta a un duelo final. Desde las profundidades del tiempo pasado, Wolfram –brazo derecho del Gran Inquisidor– revela a William que tiene cautiva a Juliette en una habitación secreta del Museo.

Al día siguiente, William se dirige al Museo decidido a encontrar a su prometida a cualquier precio. Allí, descubre que el Museo fue una vez el Cuartel General de la Orden de los Templarios. Tras una breve y compleja incursión en las distintas estancias del Museo, William se ve transportado atrás en el tiempo a través de las Puertas del Tiempo, apareciendo en el Gran Cuartel General





El secreto de...

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHz, 8 MB RAM, SVGA 256 colores, Disco Duro -25 MB mínimo-, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, MS-DOS, compatible Windows 3.1 y 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: ERBE



William tendrá que recorrer la Abadía para descubrir los secretos de los Templarios







de la Orden de los Templarios, en París, en el Año de Nuestro Señor de 1329.

William sólo sabe en ese momento dos cosas: que está condenado a morir en la hoguera, y que es la reencarnación de uno de los fundadores de la Orden de los Templarios. Encerrado en una celda, frente al mutilado Beroual el Trovador, William tendrá que recorrer los intrincados laberintos de la Abadía descubriendo los secretos de los Caballeros Templarios allí enterrados y librando pequeñas escaramuzas con las fuerzas del Mal, preparándose para el peligroso enfrentamiento final con el mismísimo Wolfram.

Magia, demonios, combates y un gran secreto te aguardan al otro lado de las Puertas del Tiempo. En tus manos yace no sólo el destino de tu prometida, sino el de toda la Humanidad.

Modelos 3D

El trabajo de los ilustradores, grafistas y animadores de Time Gate ha sido exhaustivo y agotador. Comparando las fotografías de los escenarios reales con las ilustraciones del juego, no se aprecian grandes diferencias, y la integración de los elementos adicionales necesarios para la ambientación de la historia y desarrollo del guión, es perfecta.

Sin embargo, los modelos 3D de los personajes, en bastantes ocasiones dejan algo que desear debido a la apariencia de conglomerado de polígonos que presentan. Quizá sea el único defecto de Time Gate, pero este aspecto del juego no ha avanzado demasiado desde la saga de Alone in the Dark.

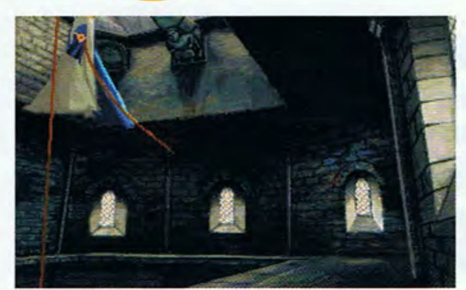
Combate

El sistema de combate en Time Gate es muy similar al que implementaba la saga Alone... Selección del arma en inventario y espacio y cursores para los distintos golpes. Cada tipo de arma tiene unos movimientos específicos y distintos de los utilizados con las demás. Así, cuanto se utiliza el rompecabezas, la combinación de espacio y cursor arriba produce un giro del arma sobre la cabeza de William, mientras que en el caso de la espada, la misma combinación de teclas se traduce en un golpe de arriba a abajo.

A pesar de la gran variedad de armas y golpes, no todas las armas sirven para enfrentarse a cualquier enemigo. Hay ciertas criaturas a las que sólo se puede vencer luchando con las manos, otras hay que derrotarlas con el hacha, etc... La complejidad de cada enfrentamiento es en ocasiones demasiado elevada, produciéndose situaciones difíciles de resolver –como la explicada en nuestro truco–.

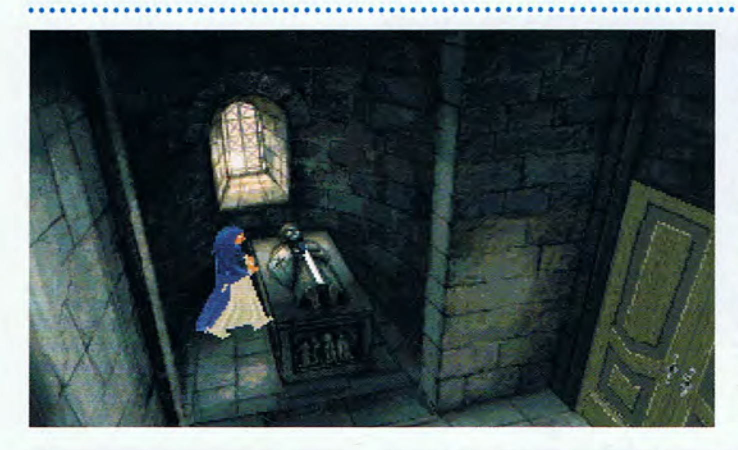
Manipulación de objetos

En Time Gate la pantalla de inventario es muy similar a la de la saga Alone in the Dark, ofreciéndose en ella –además de la imagen de un objeto– toda la gama disponible de acciones del personaje en ese momento. El sistema de inventario obliga al jugador a desplazarse entre objetos utilizando los cursores, algo tremendamente incómodo cuando William tiene en su haber más de diez objetos.



Para recuperar energía es necesario encontrar ciertos objetos como bebida o alimento





cos. Muy posiblemente The Dig sea un juego para niños de tres años en comparación con este título. Hay momentos del juego en los que es necesario estar colocado en una posición muy determinada de la pantalla para poder realizar la acción necesaria para continuar, dicho número hay que comenzar a sustituir partidas anteriores.









Animaciones

Uno de los aspectos más destacables de Time Gate son precisamente las animaciones. En ciertos momentos del juego, ya sea como resultado de una acción del personaje, ya sea como escena no interactiva que enriquece la historia, el jugador deja de tener control sobre lo que está sucediendo. La pantalla cobra vida propia para desplegar unas escenas maravillosas que ilustran soberbiamente el guión, y el jugador puede disfrutar de unos momentos de tranquilidad y sosiego antes de proseguir su aventura.

Aunque las animaciones no están en alta resolución, el acabado gráfico de la mayoría de ellas es bastante similar –si no superior en ocasiones– al empleado por Lucas en sus últimas aventuras.

Calificación

El secreto del...

Pros: El argumento y el desarrollo del juego son evidentemente superiores a las anteriores producciones de Infogrames. El conjunto es sumamente apetecible.
Contras: El avance técnico es bastante mínimo, y el entorno 3D sigue flaqueando en determinados puntos al atravesar el personaje algunos objetos. La dificultad en ciertos momentos del juego es excesiva.

Dificultad

A pesar de tener varios niveles de dificultad, Time Gate es un juego difícil como pocos... creando así situaciones realmente complicadas.

Además de esto, el protagonista tiene una determinada cantidad de energía que va perdiendo según recibe golpes durante el juego. Para recuperar la energía necesita encontrar determinados objetos como alimento, bebida o elixires. El problema radica en que la cantidad existente de estos objetos es reducida, lo que obliga a guardar la partida en curso muy a menudo. Esta opción está a su vez limitada a ocho partidas grabadas, con lo que al alcanzar

El truco es...

Cuando encuentres a "Juliette" en la mazmorra, empuña la faca antes de acercarte a ella. Una vez descubierta la verdadera naturaleza de la criatura, emplea un golpe de abajo a arriba para dejarla de rodillas, retírate un poco y emplea la cruz para vencer al malvado monstruo.

El Secreto del Templario es un juego que a primera vista engaña, causando la falsa impresión de tratarse de un Alone más. Sin embargo la realidad es muy distinta, ya que se trata de un título atractivo cuya trabajosa elaboración y calidad bien merecen el precio que tiene.

ESTRATEGIA



5.ª FLOTA

999. La cabeza visible del Kremlin Zhirinovsky, a puesto su mirada en el petróleo del Golfo érsico y del Océano Indico. Pero cuando se ispone a invadir la zona, llega la 5ª Flota de los stados Unidos, contigo al mando. Elige las ejores estrategias. Si vences, los intereses mericanos estarán a salvo. Si fracasas, tus arcos se hundirán y el mundo estará en peligro.





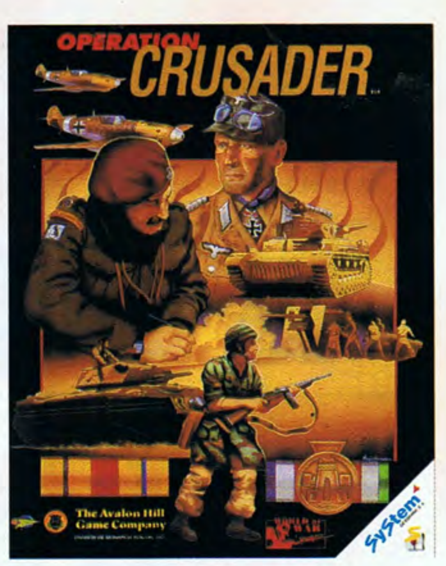


OPERACION CRUSADER

Un emocionante juego que te llevará hasta el desierto del Norte de Africa. Revive las grandes batallas de la Segunda Guerra Mundial entre los Africakorps y el 8º Ejército Británico. Envía tus tanques ingleses a través de kilómetros de arena para luchar contra los alemanes. ¡Una experiencia única!







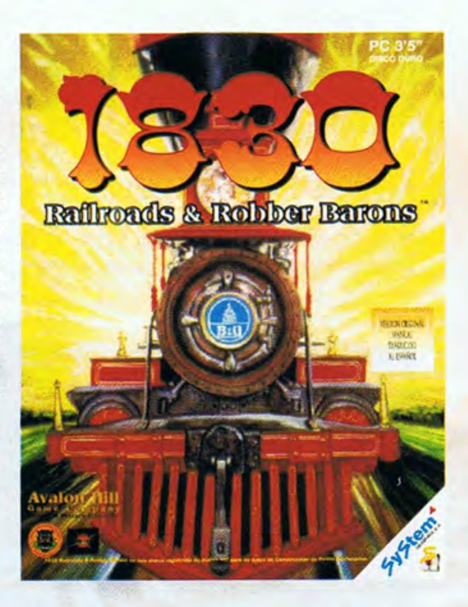


1830

¡Bienvenido al siglo XIX! Estás en América y tienes un gran negocio entre manos. Vas a construir una red de ferrocarril. Pero Robber Barons intentará detenerte, cortando tus líneas y comprando todo tu stock de mercancías. ¡Enfréntate a él! De ti depende el éxito de tu empresa o el fracaso ante la competencia.





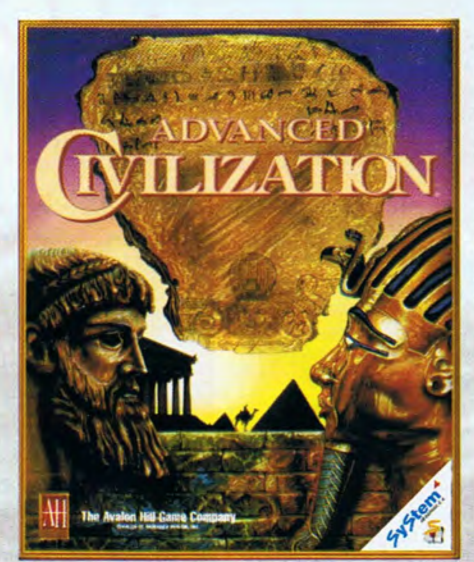




FLIGHT COMMANDER 2

ive la intensidad de la operación ormenta del Desierto, vuela hacia el orte de Vietnam... Tú eliges el avión, l escenario, tus enemigos, el nivel de ificultad y el tiempo... Desde la guerra e Corea hasta la actualidad. Nunca odrán existir dos misiones iguales. o utilices el joystick... ¡Utiliza tu cerebro!

CD ROM PC · PC 3,5" DISCO DURO

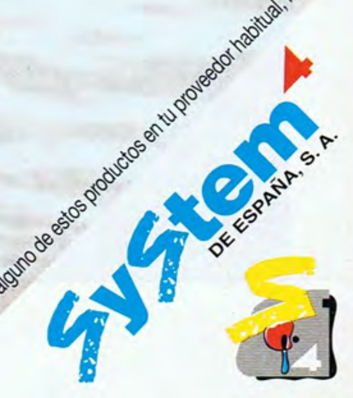


ADVANZED CIVILIZATION

8.000 años antes de Cristo, nueve de las más antiguas civilizaciones luchan por el dominio total. La resolución del combate depende de las acciones de cada jugador, no de la suerte. No es sólo un juego de guerra, es también la historia de las civilizaciones.







System DE ESPAÑA, S. A.
/ Tomás Redondo 1-1º F - Edificio LUARCA. Tel.: 381 53 32 - Fax: 764 58 85. 28033 MADRID

Homo homini lupus

Gabriel Knight II
The beast Within

Tras su aventura con el culto vudú en el primer título de la serie, al final de la cual Gabriel Knight heredó un fabuloso castillo en Bavaria, el escritor e investigador se desplaza a Alemania para encontrarse con sus ancestros.

Gabriel se involucra inmediatamente con una serie de asesinatos en los que las víctimas han sido terriblemente mutiladas. Al parecer, los responsables de las muertes son dos lobos escapados del zoo de Munich, algo que por alguna extraña razón, no termina de convencer al escritor.

Su investigación le llevará a diversos lugares de Munich, el primero de ellos el Zoo. Tras cotejar algunas pruebas obtenidas allí y en su casa de campo, Gabriel está aún más convencido de la inocencia de los animales escapados del zoológico. Mientras tanto, Grace Nakamura, su fiel ayudante, decide cerrar la tienda de Nueva Orleans y reunirse con Gabriel en su castillo.

Grace encuentra cierta oposición en Gerde, la secretaria que Gabriel tiene empleada en el castillo Ritter para ayudarle en su investigación. Los problemas entre las dos mujeres llegan a alcanzar una temperatura realmente elevada, y al final la obstinación de Grace acaba por romper a la impasible Gerde.

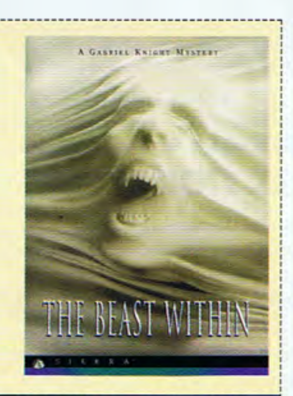
Ignorante de la situación, Gabriel sigue con lo suyo e ingresa en un extraño club de caza con sólo seis miembros. Toda la trama se desenvuelve poco a poco a partir de este punto hasta alcanzar un apoteósico y difícil final. Quizá la idea central del juego se defina muy bien con la frase "El hombre es un lobo para el hombre", que encabeza en su versión latina este artículo.

Un rey del siglo XIX, hombres lobo, fuerzas del mal, un misterioso personaje llamado el Lobo Negro, amor, odio, chantajes, asesinatos, contrabandistas, sacerdotes, abogados, cazadores furtivos, demonólogos, la Virgen Negra y una antigua orden de paladines del bien –los Schattenjäger–, confluyen en un alucinante guión que bien podría haber dado lugar a una película muy taquillera.

Ficción e Historia

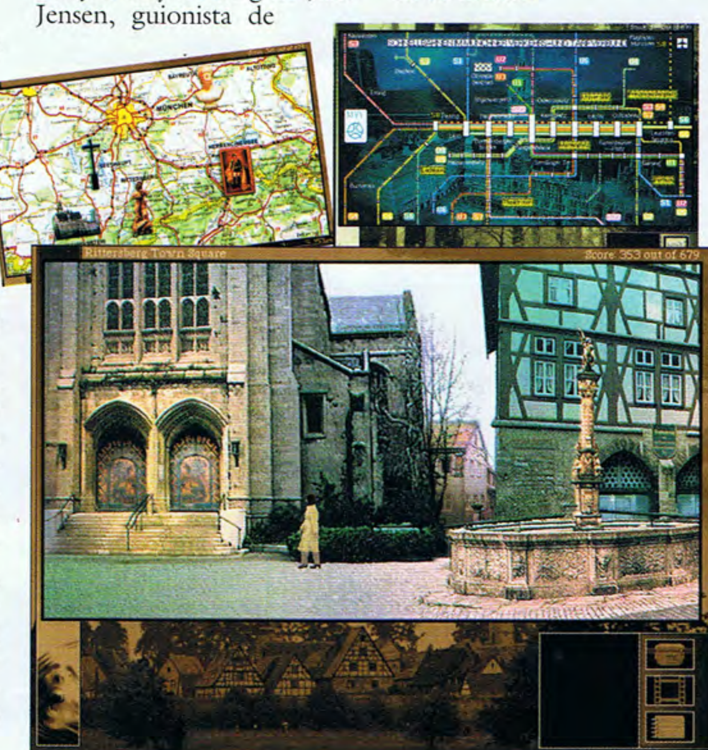
A medida que se hacen nuevos descubrimientos durante el desarrollo del juego, van apareciendo en escena numerosos elementos y personajes históricos, tales como Wagner y el Rey Ludwig II. Jane Jensen, guionista de The Beast Within, ha tomado los hechos que acontecieron en realidad durante el siglo XIX bajo el reinado de Ludwig II, y ha introducido muy sutilmente ciertos detalles que bien podrían formar parte de la leyenda local de Bavaria.

Por esta razón, hay momentos en los que resulta harto difícil discernir la verdadera línea que separa la Historia de la ficción, o en qué punto se mezclan ambas. Sólo con una excelente documentación se podrían encontrar algunas de las numerosas licencias artísticas que esta magnífica guionista se ha tomado a la hora de combinar el pasado con los constructos de su mente.



Gabriel Knight II

Precio: 10.975
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHZ, 8 MB RAM, 20 MB de Disco Duro, SVGA, ratón, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Compatible DOS, Windows 3.1 y Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel





Hay que plantearse si juzgarlo como juego o como una increíble película en la que se puede tomar parte

Así, la ópera que Wagner supuestamente compuso de forma exclusiva para Ludwig II a petición de su amado Rey, no es más que una maravillosa excusa para acercar parte de la grandiosidad y majestad de las obras del genial compositor alemán a un público que muy probablemente jamás ha tenido oportunidad de disfrutar de una ópera en directo. Al mismo tiempo, se consigue con ello un efecto totalmente devastador en el juego creando unas escenas tan sorprendentes que quitan el hipo.

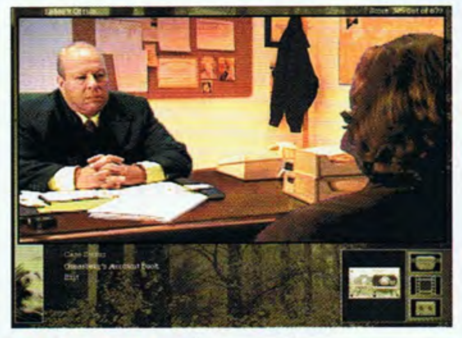
de mil fotografías utilizadas en la creación de los escenarios de Gabriel Knight II, un tratamiento que consigue un aspecto tridimensional bastante creíble teniendo en cuenta la indiscutible bidimensionalidad de las instantáneas.

Donde sin duda alguna se supera a Phantasmagoria con creces en el argumento y en su desarrollo, así como en la calidad de la interpretación de los distintos actores que encarnan a los personajes del juego. Estos aspectos del juego están tan logrados,

Recomendado para...

Esta producción de proporciones faraónicas, no es apta en absoluto para aquellos aventureros que gusten de argumentos sin complicaciones o de aventuras medianamente normalitas en cuanto a dificultad y complejidad se refiere. Hay que tener la capacidad de disfrutar con la historia, una buena dosis de paciencia para llevar una investigación hasta límites extremos y una mente abierta y dispuesta a aceptar lo que venga. Si se poseen todas estas cualidades, Gabriel Knight II: The Beast Within es una auténtica joya.

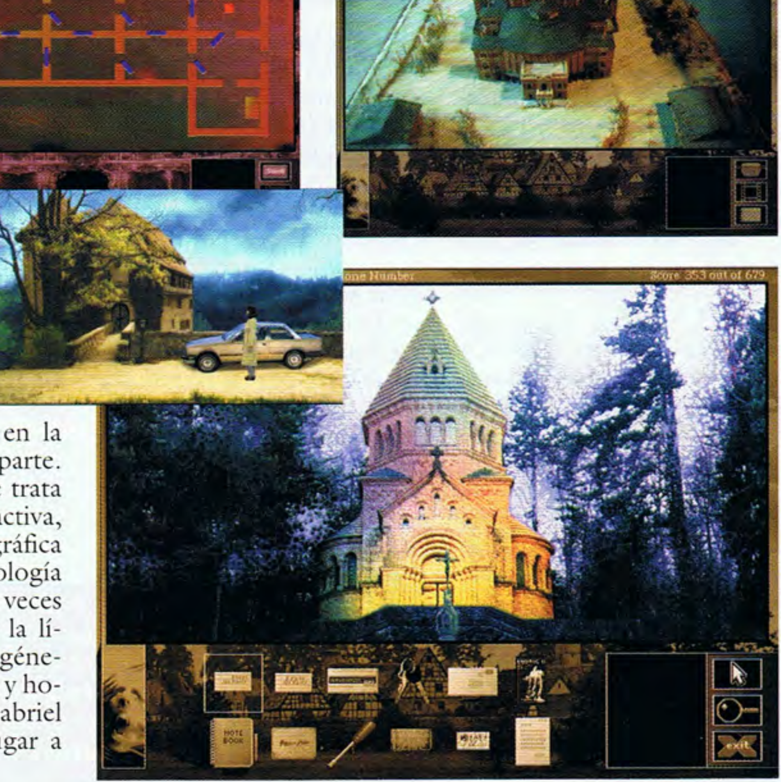
Aunque la desesperación llegue muchas veces ante la impotencia que producen el desconocimiento y la desorientación, la recompensa por saber desenredar poco a poco, como una hormiguita, el fuerte hilo central del juego, merece la pena. Por primera vez desde que se comenzó a utilizar el vídeo en tiempo real en juegos de ordenador, las escenas no interactivas y los diálogos entre personajes tienen la habilidad de provo-



¿Más allá?

Cuando Sierra comenzó a difundir las primeras informaciones acerca de Gabriel Knight II, prometía algo soberbiamente superior a Phantasmagoria. Tal afirmación ha resultado cierta en muchos aspectos, aunque no precisamente desde el punto de vista técnico. Esta apasionante aventura, emplea los mismos sistemas de vídeo y movimiento que el juego de Roberta Williams, así como un interfaz bastante similar. La única aportación en este sentido, viene dada por el retoque gráfico de las más

que a veces hay que plantearse si juzgar Gabriel Knight II como juego o como una increíble película en la que se puede tomar parte. Quede claro que no se trata de una película interactiva, sino de una aventura gráfica que utiliza la tecnología "full motion video". A veces resulta difícil discernir la línea que separa ambos géneros, pero la versatilidad y horas de juego de Gabriel Knight II no dejan lugar a dudas.





car en el jugador reacciones emotivas a veces muy intensas, un factor que resultará vital en el éxito del juego.

Actores

Cada uno de los actores que toman parte en Gabriel Knight II, ha sabido asumir perfectamente el papel que le tocaba interpretar, logrando crear unas relaciones interpersonales entre los personajes principales que resultan totalmente veraces a ojos del espectador.

La expresividad de los rostros de los principales actores –Dean Erickson como Gabriel, Joanne Takahashi como Grace, Peter Lucas como Von Glower, y Andrea Martin como Gerde– resulta asombrosa a veces. Hay escenas en las que sobran las palabras y se sobreentiende el diálogo simplemente a través de gestos, expresiones y miradas. Por supuesto, el director también ha tenido mucho que ver con todo esto, ya que ha sabido plasmar perfectamente las ideas de Jane Jensen y lograr que los actores trabajen poniendo toda la carne en el asador.

Cabe destacar también en este apartado, el absoluto anonimato de la mayor parte de los actores, profesionales desconocidos al menos en nuestro país –quizá alguien reconozca a Nicholas Worth, Inspector Leber, por haberlo visto como secundario en alguna serie de televisión–. Esta decisión de emplear actores poco o nada conocidos ha resultado muy acertada, ya que de esa forma cada uno de los personajes tiene una personalidad consistente y totalmente disociada de cualquier otro papel que hubieran podido interpretar, cosa que no hubiera sucedido de contratar a alguien conocido.

Para finalizar con el reparto, hay que mencionar los números de este apartado: 45 actores entre principales y secundarios, 18 extras, 14 cantantes de ópera y 8 figurantes de ópera.

La ópera

Jane Jensen no sólo ha escrito el guión de Gabriel Knight II: The Beast Within, sino que además se ha atrevido con el libreto de la ópera. Su contenido posee todo el espíritu de Wagner, y bien podría pasar por una obra del compositor –que nadie se ofenda por ello, ya que es una opinión muy subjetiva–.

Acompañando a la narrativa musical de Jensen, están los temas compuestos por Robert Holmes. Este compositor se ha hecho cargo de toda la banda sonora del juego y de la ópera, y claramente se ha dejado influenciar –como es lógico y natural– por la obra de Wagner. Los arreglos adicionales y la dirección de la orquesta han sido realizados por Jay Usher.

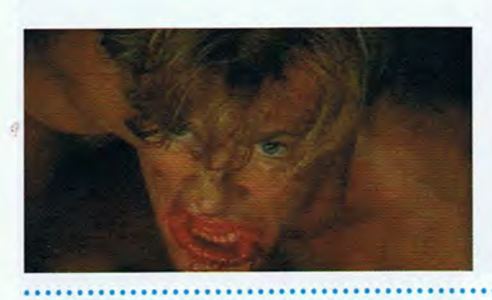
Todo lo anterior, actores, músicos, ópera y guión, demuestra que Sierra no ha reparado en gastos para realizar un gran despliegue de medios que ha hecho posible la elaboración de Gabriel Knight II. Muy posiblemente se trate del proyecto más ambicioso hasta la fecha que ha creado la compañía norteamericana, y desde luego el resultado no podría haber sido mejor.

Interfaz

Aunque existen bastantes similitudes entre el interfaz de usuario de Phantasmagoria y el de Gabriel Knight II, el de este último adolece de ciertos defectos bastante graves en determinadas zonas del juego. Hay lugares en las que el personaje debe examinar todos los objetos existentes, como por

El truco es...

Cuando se produzca el crimen en los aledaños del Club de Caza y el Comisario Leber no quiera hablar contigo, utiliza el análisis que tienes de la Universidad con los reporteros que esperan ante la línea de la policía. Leber cambiará de opinión en unos segundos.





Gabriel Knight II: The Beast Within es la mejor producción de Sierra hasta el momento





ejemplo en el Castillo de Neuschwanstein o el Museo de Ludwig II, en los que el movimiento es un auténtico caos. El cursor puede llegar a convertirse en dos iconos de salida diferentes dentro de un área de un centímetro cuadrado, área que al mismo tiempo tienes unas coordenadas en exceso precisas dentro de la pantalla. Así mismo, y precisamente por culpa de este sistema, en ocasiones es dificilísimo hacerse una idea real de la estructura del lugar en que se encuentra el personaje.

Un detalle curioso es el sistema empleado para desplazar a los personajes entre diferentes puntos de la geografía bávara o de la ciudad de Munich. Para Grace hay disponible un mapa de carreteras con los posibles destinos marcados por un icono, y para Gabriel un plano del metro que le permitirá desplazarse a gusto por los distintos lugares que irán apareciendo a medida que avance el desarrollo del juego.

Por lo demás, cuando existe la posibilidad de interaccionar con un objeto o elemento del decorado, el cursor se transformará en una daga, lo que supone toda una pista de por sí a la hora de resolver algunos puzzles.

Los excesos de Jane Jensen

Como diseñadora del juego, Jane Jensen debería haber pensado un poco más en el jugador y no en la vistosidad y genialidad del producto. Determinados puzzles y secuencias de acciones han de ser resueltos de una forma muy concreta y exclusiva, y el grado de complejidad se eleva de manera inusitada. Varias de las últimas producciones que han pasado por estas páginas durante estos meses, poseían un extraordinario nivel de dificultad, pero desde luego Gabriel Knight II se lleva la palma.

Es bastante probable que sin una guía completa para terminar el juego, éste se prolongue durante varias semanas en las que el jugador conocerá la desesperación y la frustración como nunca antes las había sufrido. No es que no se pueda resolver sin esta guía, pero los dolores de cabeza serán frecuentes y la paciencia tendrá que ser el arma principal del jugador para enfrentarse al misterio.

Aun con esta guía de juego, Gabriel Knight II: The Beast Within es un título que se lleva muchísimas horas de entretenimiento y diversión, y del que se puede disfrutar en grado sumo si se tiene una cierta predisposición positiva hacia el juego.

Gabriel Knight II: The Beast Within es la mejor producción de Sierra hasta el momento, y sube el listón de las aventuras gráficas de este tipo hasta una altura considerable. Tanto a nivel técnico como argumentístico, es un título que merece un puesto de honor en la estantería de los juegos de ordenador, aunque a la velocidad que se mueve este mercado, es perfectamente factible que pronto sea reemplazado por otro título.

Aunque la única versión disponible del juego en estos momentos es la inglesa, en poco tiempo llegará una edición en castellano a las tiendas de nuestro país.

Calificación

Gabriel Knight II

Pros: El guión, la calidad técnica y el desarrollo del juego son casi perfectos. La interpretación de los actores es excepcional. La introducción de la secuencia de la ópera, vale su peso en oro.
Contras: Algunos puzzles no son demasiado evidentes, y su resolución es tremendamente compleja.



Aventura/Rol



Trama Diabólica

D

Con un novedoso concepto de diseño y juego, Acclaim pone toda la carne en el asador con esta aventura de la que no se debe desvelar el eje central para no estropear el misterio y el suspense que embargarán al jugador durante dos tensas horas.

El concepto clásico de aventura, y el formato que tenía este género hasta la fecha, han sufrido un giro radical con la creación de D. El juego reta al usuario a resolver un misterio en un máximo de dos horas, sin posibilidad de pausa o grabar partidas. Esto significa que la acción transcurre en tiempo real, y que no hay opción para detenerse en exceso ante determinadas situaciones para evaluar las posibles implicaciones de un curso u otro de acción.

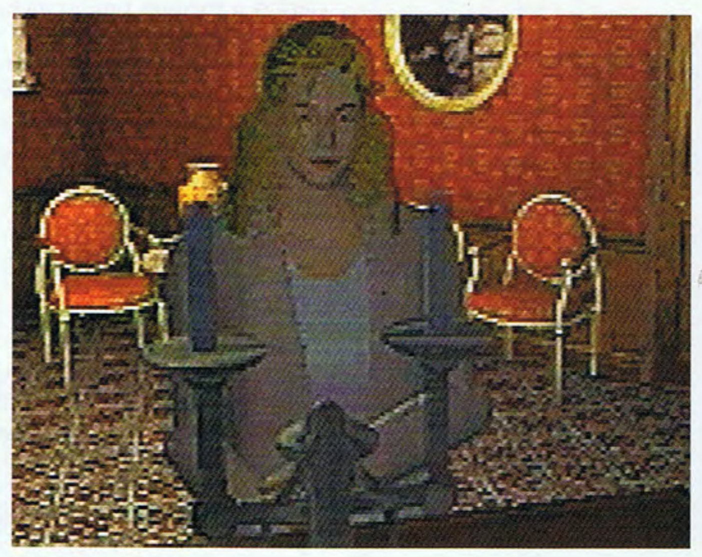
D presenta un aspecto visual único y jamás explorado. Se trata de una perspectiva en primera persona combinada con movimiento animado. Cada una de las secuencias de desplazamiento posee una riqueza superior, y se mezcla con diversas vistas de cámara que no sólo rompen la monotonía sino que aportan nuevas pistas. Debido a esto, el jugador no es libre de moverse exactamente por donde quiere. El mapa vendría a ser una cuadrícula en la que cada cuadrado sería una posición estática del personaje y/o algún elemento del decorado. El desplazamiento de un cuadrado a otro se representa con una animación, pero hay ciertos cuadrados que no están accesibles.

Una obra de ingeniería 3D

En cuanto a los gráficos utilizados, hay que distinguir dos componentes del conjunto: los personajes y los escenarios. La realización de los primeros está muy por encima de la media a que acostumbran los diseñadores, haciendo gala de un trabajo en 3D del que pocos títulos pueden presumir. Tal vez la única imperfección de los personajes radique en la inexistencia del movimiento de elementos como el pelo o la ropa. Aunque esto pueda parecer ya pedir peras al olmo, realmente es lo único que les falta a unos personajes maravillosamente definidos y elaborados. En lo que a los escenarios se refiere, éstos están realizados en 3D, haciéndonos dudar constantemente si



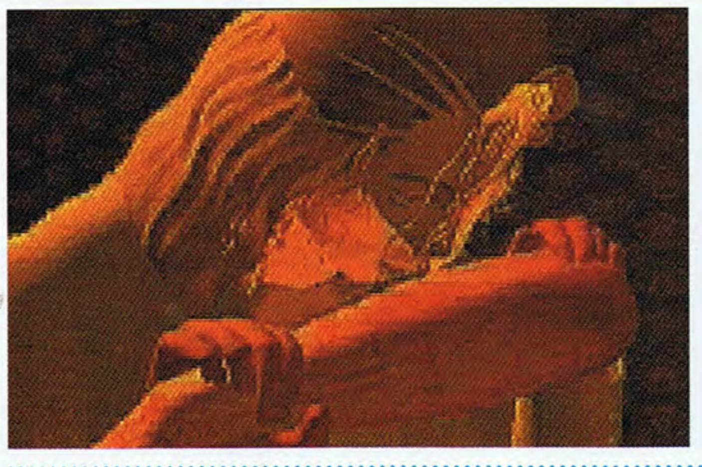






D

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX2/66 MHZ, 8 MB RAM, Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA compatible VESA, DOS 5.0, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia



La intención del juego es provocar emociones y crear una atmósfera opresiva y tensa

se trata de digitalizaciones retocadas o de gráficos totalmente elaborados por ilustradores y diseñadores.

El conjunto produce un efecto tridimensional auténticamente realista que se ve únicamente mermado por la utilización del sistema entrelazado para reproducir en pantalla las imágenes. Este sistema supone emplear una línea sí y otra no para ganar velocidad de reproducción, y aunque se advierte nitidamente este hecho, queda perfectamente enmascarado por la escasa iluminación de la escena.

Taquicardia y sobresaltos

La ambientación es uno de los factores cruciales en D. La intención del juego no es sólo obligar al jugador a resolver un misterio en 2 horas, sino provocar emociones y crear una atmósfera opresiva y tensa que mantenga en vilo al jugador –igual que en una buena película de suspense o terror–. D consigue esto gracias a diversos "trucos" de cineasta cuya eficacia es totalmente nula si no se juega en las condiciones idóneas, a saber: que la iluminación de la habitación sea más bien escasa –a ser posible nula–, que el jugador se encuentre solo en dicha habitación y que haya un silencio sepulcral. Aunque parezca una tontería, no lo es. Se trata simplemente de tratar de reproducir en la medida de lo posible la misma atmósfera que en un cine, de forma que la mente del jugador pueda estar centrada única y exclusivamente en el personaje, sin tener puestos sus sentidos en ninguna otra cosa.

Si se consiguen reunir estas condiciones para jugar, D hará todo un despliegue de medios y efectos que tras dos intensas horas dejará anonadado al jugador. Por ejemplo, no hay una banda sonora coloreando el juego contantemente, de forma que los efectos de sonido puedan provocar el sobresalto en el momento adecuado. Así mismo, determinadas secuencias no interactivas crean en el jugador una desesperante angustia ante la inminencia de ciertos acontecimientos a priori obvios y que más tarde quedarán sólo en un susto.

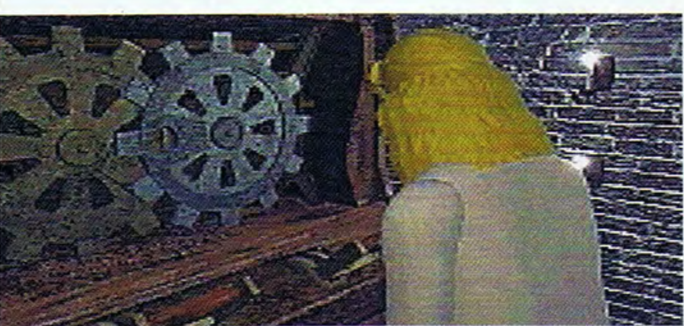
Hija de un asesino

La ciudad de Los Ángeles se encuentra en estado de emer-









El truco es...

Cuando tengas que abrir la caja fuerte del dormitorio, ten en cuenta que la rueda de la derecha avanza tantas cifras como indique la cifra de la izquierda, tras hacer un retroceso de dos cifras desde el número en que pares la rueda.







El suelo del vestíbulo del hospital está inundado con la sangre de los innumerables cadáveres que yacen en él

gencia. El Doctor Richter Harris, director del Hospital Nacional de la meca del cine, ha asesinado a cientos de pacientes y se ha atrincherado en el edificio con decenas de rehenes. La policía tiene rodeado el lugar, pero no se atreve a entrar ante la posibilidad de provocar más muertes.

Laura Harris, hija del prestigioso médico, escucha las noticias en el colegio mayor donde estudia. Sin pensarlo dos veces, coge su deportivo y pisa a fondo para llegar cuanto antes desde San Francisco a Los Ángeles. Su mente está inundada por un solo pensamiento: "¿Qué ha pasado? ¿Por qué?". Por fin consigue llegar a las puertas del Hospital Nacional de Los Ángeles, y sorteando los controles policiales, entra en el edificio.

La náusea convulsiona su estómago al comprobar que las noticias eran ciertas. El suelo del vestíbulo del hospital está inundado con la sangre de los innumerables cadáveres que yacen amontonados en él. Sin poder dar crédito a lo que ven sus ojos, Laura se adentra poco a poco en el edificio para encontrar a su padre. No sabe muy bien qué le preguntará ni cómo reaccionará cuando lo encuentre, pero sabe que debe hallarlo. Venciendo la repugnancia que le causa la visión de tanta sangre, avanza paso a paso por el corredor que sale del vestíbulo.









Calificación

D

Pros: D utiliza un concepto totalmente novedoso, poniendo al jugador en jaque al ir constantemente contrarreloj. La forma en que se va deshilachando poco a poco el argumento es genial, impactando al jugador con cada nuevo hallazgo. Algo muy de agradecer en D es el control, que utiliza sólo los cursores para moverse, el espacio para utilizar objetos y la "I" para obtener el inventario.
Contras: Los posibles finales del juego son bastante pobres en comparación con el resto y las expectativas que crea. Sabe a poco.

De pronto, el aire sufre una perturbación y una deformación semiacuosa y amorfa se agita ante ella. Sorprendida y atraída al mismo tiempo, se queda prácticamente inmóvil haciendo ademán de acercarse muy, muy despacio. La masa amorfa emite un sonido de succión y la envuelve por completo. Lo siguiente que ve Laura es una chimenea y una mesa dispuesta en un antiguo comedor.

Sin saber muy bien dónde está ni cómo ha llegado a donde sea, Laura avanza cauta hacia una puerta cuando escucha una voz gutural y penetrante, una voz potente que pronuncia su nombre. "Laura" –llama la voz, "Laura" –insiste apremiante. Laura mira hacia todas partes para descubrir la procedencia de la voz, y por fin, percibe una vibración en el techo, una nueva perturbación en el aire y la masa amorfa toma cuasi forma de rostro y se dirige a ella. "Laura, soy yo, tu padre. Vuelve atrás antes de que sea demasiado tarde". "¡Huye!"...

¿Sólo dos horas?

Si bien puede parecer que dos horas de juego son muy pocas, no es del todo cierto. Hay que encontrar al padre de Laura antes de dos horas, pero esto no significa que se pueda terminar el juego por las buenas en ese tiempo. Muy probablemente, la primera vez que se juega a D, no se consiga resolver ni una cuarta parte de los pequeños enigmas y puzzles del juego antes de ese tiempo, con lo cual habrá que volver a empezar y hacer todo lo descubierto en el menor tiempo posible para enfrentarse a nuevos enigmas. Quizá esto pueda parecer un punto en contra –cuestión totalmente discutible desde diversos puntos de vista–, pero en realidad agudiza el ansia del jugador por descubrir más y más cosas.

Además, es totalmente imposible ver todo lo que ofrece D en tan sólo dos horas, con lo que la curiosidad incita a rejugarlo una vez terminado. Sabiendo perfectamente lo que hay que hacer, D se acaba en una hora y veinte minutos –acabando bien– o en una hora y cuarto –acabando mal–. El único defecto del juego radica precisamente en estos dos posibles finales: son demasiado escuetos y poco espectaculares, dejando al jugador con mal sabor de boca –que conste que se trata de una opinión tremendamente subjetiva–, pero dado lo espectacular y genial del resto del juego, sabe a poco cualquiera de los dos finales.

Sí que es cierto que el final se ajusta perfectamente a la posibilidad de una segunda parte –que de hecho se está programando–, con lo que se pone el broche de oro a la larga lista de trucos de película utilizados en D.

D es una aventura única hasta la fecha que jugada con la ambientación adecuada, zambulle al jugador en una nebulosa repleta de misterios y sobresaltos, con un desarrollo y un desenlace dignos de los mejores autores de novelas de suspense y terror.



Aventura/Rol

Dimensiones de sonido

Total distortion

Traspasando diversos límites establecidos para la filosofía de los juegos de ordenador, Total Distortion cruza una delicada línea y se sitúa en una extraña nebulosa de juegos de nueva generación.

Lo que en un principio parece ser la última locura interactiva de algún músico famoso, resulta ser un juego divertido y entretenido tras algunos minutos de introducción y una cuidadosa lectura del manual. Total Distortion posee una originalidad muy extraña, dura de entender a primera vista, un toque algo desconcertante.

Sin embargo, una vez claros los objetivos del juego y la forma de conseguirlos, da comienzo una odisea por un universo de guitarras eléctricas, vídeos musicales, robots y paisajes futuristas. Combates y puzzles se entremezclan para ofrecer al jugador una realidad de juego alternativa, conformándose el conjunto en una aventura curiosa y en cierto sentido atractiva.





Nueva dimensión

En el año 1992 empezaron a aparecer en la Tierra diversos dispositivos alienígenas cuya función fue desconocida para los científicos durante mucho tiempo. Sin embargo, un día como otro cualquiera de minucioso estudio y estupor ante la imposibilidad de comprensión de aquellas máquinas, uno de los científicos se vio transportado durante unos segundos a otra dimensión.

Se abrió entonces un mundo infinito de dimensiones paralelas a las que se podía acceder mediante los dispositivos. Las extrañas máquinas podían teletransportar objetos de todos los tamaños a cualquiera de estas dimensiones, e incluso se encontró la aplicación comercial del sistema empleándolo para teletransportar objetos a una dimensión y de allí a cualquier punto de la tierra. La revolución que aquel descubrimiento provocó en todos los niveles de la industria fue monstruosa: se movían edificios, comida, libros, coches... El único problema del aumento de volumen del objeto a transportar era la energía necesaria para hacerlo, pero a pesar de ello, se siguió utilizando.

El único problema surgió cuando se planteó el transporte de seres humanos: todos entraban en coma y morían a las seis semanas. Los científicos se pusieron de nuevo a trabajar arduamente y lograron dar con unas cápsulas de suspensión de coma que protegían a las personas de los mortales efectos secundarios del viaje.







Un director de vídeos musicales se desplaza hasta la Dimensión de la Distorsión arriesgándolo todo por ser

TOTAL DISTORTION
MUSIC VIDEO ADVENTURE GAME

Total distortion

Precio: 8.995
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHZ, 8 MB RAM, Disco Duro, SVGA, Windows 3.1 o Windows 95, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: 1
Editor: Pop Rocket
Distribuidor: Proein



Lord Metal enviará a sus guerreros para eliminar al director de videos musicales



rico y famoso. Invirtiendo todos sus ahorros en ello, se lleva consigo su torre, una maravilla tecnológica de cuatro plantas con todo lo necesario para sobrevivir y producir vídeos.

Supervivencia

Para producir los vídeos se dispone de una mesa de edición muy completa que permite, entre otras cosas, llamar a diversos contactos en la Tierra para comercializar los resultados. La cámara de vídeo es la herramienta indispensable que el jugador ha de llevar siempre consigo, así como una buena provisión de comida y bebida para evitar problemas de energía.

El truco es...

Lleva siempre una provisión de comida y bebida, y sobre todo no olvides volver a la Torre para descansar. Guarda la partida muy a menudo, el resultado de los enfrentamientos es totalmente impredecible.

Sin embargo, la salud del protagonista del juego depende no sólo de un estado físico saludable, sino de un estado mental adecuado. Para ello hay que dormir, cosa que exclusivamente se puede hacer en la torre. El problema a la hora de descansar, es que existe la posibilidad de sufrir pesadillas, y hay que luchar contra ellas para obtener la preciada recompensa: la recuperación de la energía mental.

Guerreros Guitarra

Lord Metal, dictador absoluto de la Dimensión de la Distorsión, quiere impedir a toda costa la filmación de cualquier material en su dimensión. Para impedir al jugador lograr su objetivo, Lord Metal enviará a sus Guerreros Guitarra para matar al director de vídeos musicales.

Los enfrentamientos se resuelven de una forma muy sencilla, una vez que se da con ella: empleando la guitarra, hay que producir un sonido del mismo color que el disparo del oponente, repitiendo la operación cuantas veces sea necesario para eliminarlo.

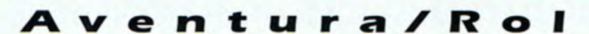
Total Distortion es una curiosa aventura en la que los combates y los puzzles están omnipresentes. El nivel de dificultad de algunos de ellos es tremendo, no tanto por la forma en que hay que resolverlos sino por el límite de tiempo impuesto. El tono humorístico de que hace gala el juego en general es magnífico. Por lo demás, la calidad técnica del juego no tiene desperdicio, aunque hay que decir que es necesario un Pentium para obtener una velocidad aceptable.

Calificación

Total distorsion

Pros: Total Distortion es un juego muy curioso que rompe varios moldes. Aunque a primera vista pueda producir cierto reparo, es entretenido y ameno, y los golpes de humor son buenísimos.

Contras: Al no tratarse de un título potencialmente muy comercial, Total Distortion no ha sido traducido al castellano.





Aventura/Rol

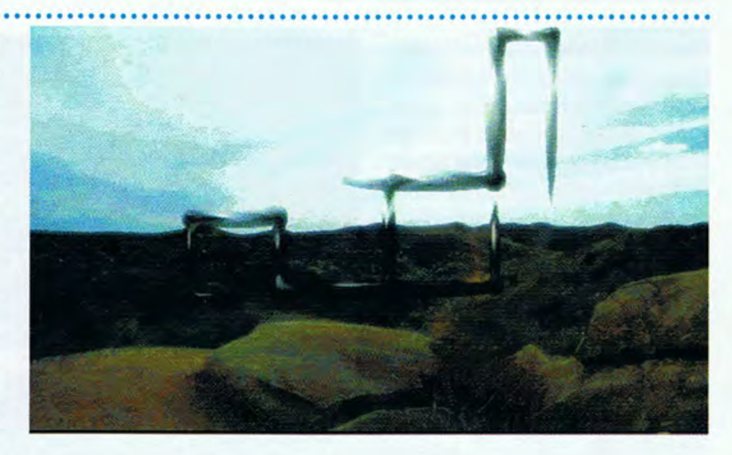
El imperio de los sentidos

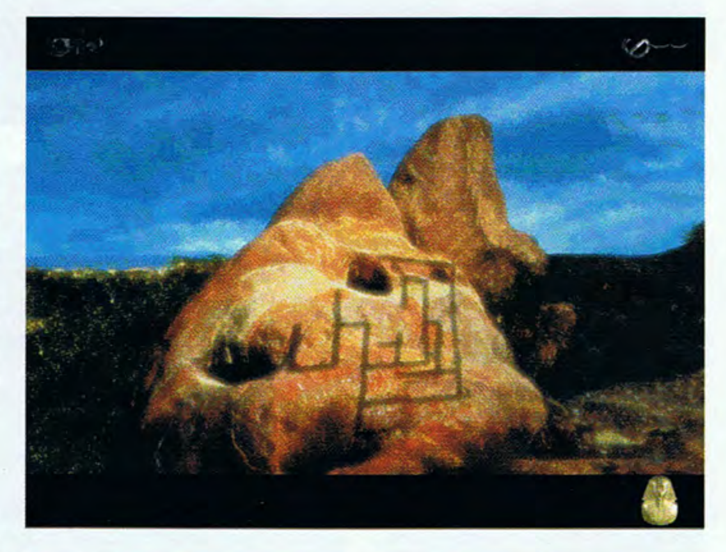
Welcome to the Future

Blue Sky ha elaborado un extraño combinado de imágenes en alta resolución, sonido y efectos visuales, cuyo único objetivo es la exploración de un laberíntico y bello mundo sensual.

Hace ya tiempo que Myst marcó un hito en la historia de los juegos de ordenador, pero parece ser que su filosofía todavía colea. Welcome to the Future es uno de los últimos coletazos de aquel juego, un extraño sucesor que simplifica enormemente el contenido de su inspirador aunque se haya empleado para su desarrollo una tecnología evidentemente superior, una pintoresca incursión dentro de un mercado en el que hasta los clásicos "mata-marcianos" y los juegos de lucha tienen un potente argumento.

La única descripción factible de Welcome to the Future es que es una experiencia única e irrepetible. Si lo es para bien o para mal, es el usuario quien debe decidirlo. Hay que encontrarse en un estado mental muy concreto para disfrutar del programa, una sublimación cercana al nirvana.





¡Qué bonito!

Welcome to the Future presenta un entorno gráfico muy agradable a la vista, con imágenes y animaciones en alta resolución y la posibilidad de visualizarlo en millones de colores. Todo esto está además acompañado por unos efectos visuales muy conseguidos dignos de una buena producción cinematográfica. Al mismo tiempo, y variando con cada nivel, una música tribal, relajante y repetitiva regala los oídos. Dependiendo del equipo y la tarjeta de sonido de que se disponga, el sonido puede ser "Dolby Surround", algo que merece realmente la pena.



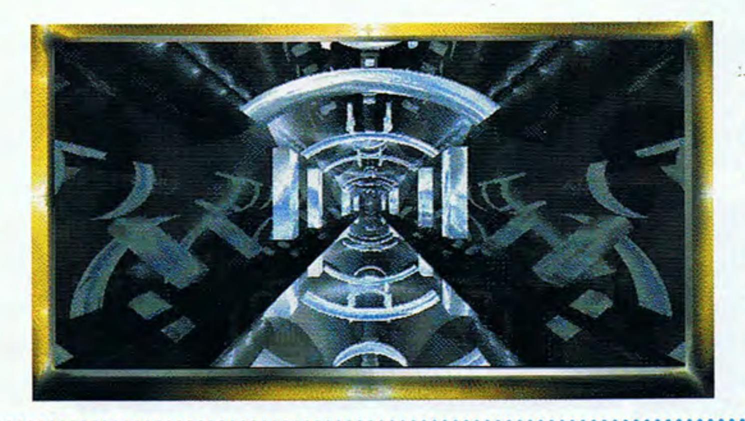


Sin embargo, cuando se arranca por primera vez el juego cabe preguntarse: "¿Qué es esto? Quizá mi inteligencia no es capaz de procesar la verdadera naturaleza del juego, no lo entiendo." Este pensamiento persiste durante todas las horas que se quiera dedicar a Welcome to the Future. A pesar de resul-

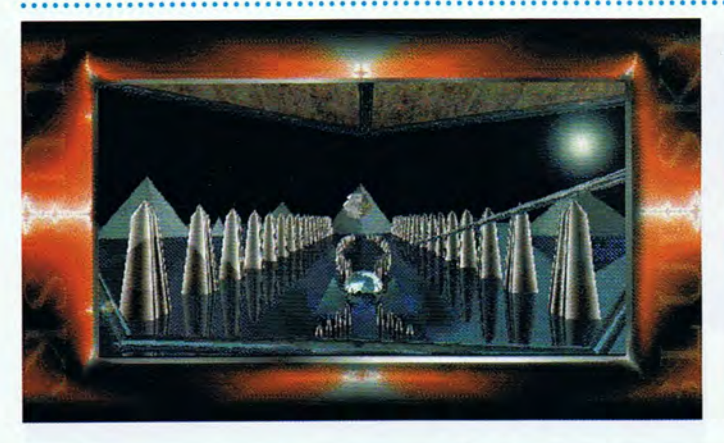


Welcome to the Future

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHz, 8 MB RAM, SVGA, Disco Duro (40 MB mínimo), Windows 3.1 o windows 95
N° de jugadores: 1
Editor: Blue Sky
Distribuidor: Electronic Arts



Los sentidos se verán saturados por la salvaje cantidad de información suministrada











El truco es...

No des por sentado que todo es lo que parece. Gira a derecha e izquierda en todas las pantallas, o podrías perder alguna llave vital para acceder a una determinada zona del juego.

tar bonito, el objetivo del juego no deja de ser un misterio. Se pueden pasar horas explorando pasillos infinitos sin saber muy bien por qué ni para qué. Ni siquiera las instrucciones del juego lo aclaran.

Tecnología... ¿para qué?

La calificación de experiencia audiovisual le viene como anillo al dedo, ya que los sentidos se verán saturados por la salvaje cantidad de información suministrada por el juego. La calidad técnica para su elaboración no tiene tacha alguna, pero quizá hubiera sido mejor dirigir todo este esfuerzo en otro sentido y crear un juego interesante y merecedor de la atención del presupuesto del usuario.

El interfaz del usuario es cómodo y sin complicaciones, con un único cursor que se maneja con el ratón y que sirve para todo –desplazamientos y recoger objetos–. Esto constituye, junto con la calidad técnica de Welcome to the Future, los puntos más destacables del juego.

En todo caso, Welcome to the Future puede ser susceptible de generar una cierta curiosidad debido al imponente aspecto que ofrece, aunque el contenido del CD puede decepcionar a muchos. A veces un producto entra por los ojos y crea falsas expectativas en cuanto a su nivel de entretenimiento. Éste es el caso de Welcome to the Future, un juego que quizá tenga como único público a todos los adeptos del "New Age" –que no es poco–, pero totalmente inviable para el resto de los mortales.

Calificación

Welcome to the Future



Pros: La calidad técnica del juego es buena, pero es lo único positivo que se puede decir de él. Cabe destacar la posibilidad de escuchar la música en Dolby Surround.

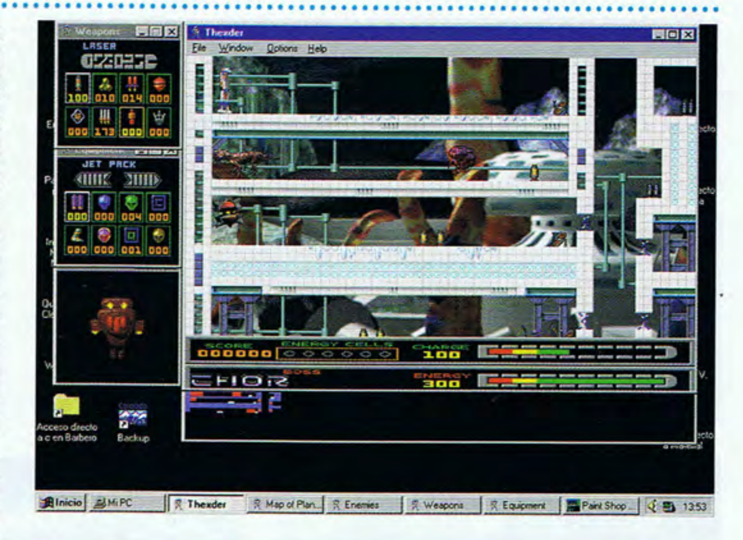
Contras: Welcome to the Future se ciñe estrictamente a los cimientos de la base de los juegos: exploración y búsqueda de objetos para acceder a nuevos niveles. El problema es que la cantidad de éstos es escasa y no hay nada más que hacer que eso: explorar.



Tiempo de masacre
Thexder

Aunque se trate de un defensor de la paz, nadie lo diría por su aspecto. Si llevara encima tan sólo una pistola más, seguro que perdía el equilibrio cayendo al suelo en el momento más inoportuno. Y es que Thexder ha llegado para limpiar a fondo muchos mundos, aunque no use precisamente los mismos métodos que el "mayordomo de la tele".

Supongo que lo primero en captar tu atención al ver las pantallas en éste artículo, habrá sido el aspecto externo de las mismas. Con respecto a Windows 3.1; Windows 95 –entre otras cosas– aporta la programación multihilo –que también llevan Windows NT y OS/2–. Thexder hace uso de ella simplificando la tarea de programación y mejorando la calidad de respuesta de los elementos del juego ante el usuario. De esta forma, se reduce la cantidad de teclas a utilizar en el desarrollo de la partida, con lo cual un juego que de otra forma resultaría insufrible, se convierte en la cosa más simple del mundo a la hora de hacerlo funcionar. Esta modalidad de programación, resuleve también el inconveniente de la simplicidad de cara al jugador, experimentada por la mayoría de los juegos en dos dimensiones, llegando a otorgar desde esta nueva perspectiva, un dinamismo y una variedad tan grande que permite dotar –en este caso a Thexder– de una extraordinaria complicación, siendo sin embargo un juego realizado sobre bases argumentales bastante simples. ¿Qué podrá tener de especial un mata-marcianos por niveles inmerso en unos intrincados laberintos? La respuesta podrás encontrarla al entrar en el juego como protagonista.



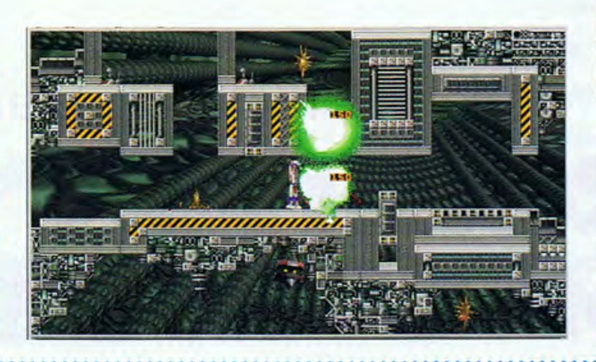




Thexder

Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486/66 Mhz con 8Mb de RAM (recomendado Pentium con 16 Mb de RAM), Windows 95, tarjeta de sonido compatible
N° de jugadores: 1 (disponible opción de juego via módem)
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Tendrás que enfrentarte a tanques, arañas, dragones y una larga lista de hasta treinta contrincantes







Mundos y fases

¿Cuántos?, ¿cuántas? Pues la respuesta es bien sencilla: diez mundos y cincuenta fases: ni más ni menos. Ahora bien, la dificultad "in crescendo" en el desarrollo de cada una de ellas, hará que te sientas tentado –más de una vez– de abandonar los mundos a su suerte. Terra Nova, Delta 6, Quar, New Hades, The Hive... y tantos otros puntos retorcidos en los que deberás efectuar una concienzuda labor de limpieza. Frente a tí, para contrarrestar tu afán de gloria, se lanzarán galaxia. Ellos defenderán el territorio que intentas arrebatarles, y en no pocas ocasiones te resultará difícil librarte de ellos. Tendrás tres ases en la manga: podrás caminar o correr, convertirte en avión para volar a través de las galerías, o adoptar la forma de un coche para atravesar los pasillos más estrechos. Bajo una de estas tres formas y combinando cada una al adaptarla a la si-



de la muerte, orugas mecánicas, cancerberos, espíritus informes, reencarnaciones de Anubis, insectos, amebas, águilas, mantis.. y una larga lista de hasta treinta contrin-

Las tropas de cada mundo tendrán un jefe a la cabeza. Es el "monstruo final de fase", que deberás destruir para dar por terminado tu trabajo. Además de todo lo que has leído, podrás enfrentarte al peligro con tus amigos vía módem o a través de red, lo que permite acrecentar la diversión de forma considerable. Los efectos de sonido y la velocidad de respuesta son imposibles de mejorar. Es, en definitiva, una gozada.







los innumerables enemigos que muchas veces lograrán destruirte: son seres agresivos que integran la comunidad hostil más variada de la tuación que tengas que resolver, deberás enfrentarte a minas volantes, tanques, dragones, cañones antiaéreos, arañas, androides, estrellas cantes distintos, sin contar las dificultades naturales de cada una de las fases.

Al tiempo que destruyes elementos no deseados o que te impiden continuar con tu labor –tales como las columnas de energía que intentarán electrocutarte si te acercas a ellas–, podrás ir cogiendo vida, energía, armas y determinados instrumentos con poderes especiales que podrás utilizar a lo largo de las partidas. Aunque cada mapa es distinto, cada mundo tiene sus propios enemigos en las fases que lo integran.

El truco es...

Existen lugares de difícil acceso en algunos mundos a los que sólo podrás llegar usando las minas voladoras. Subiéndote encima de ellas, podrás ascender tanto como quieras. Pensarás que para eso podrías convertirte en avión ¿no? ¡Pues NO! Porque cuando lo haces, "cienes y cienes" de cañones antiaéreos acabarán contigo antes que puedas levantar un palmo del suelo; por lo tanto deberás aguantar unos segundos sobre la mina.

Calificación

Thexder



Pros: Este juego envuelve multitud de aciertos: diversidad de situaciones y enemigos, estrategia para poder resolver los laberintos, acción en sus combates, espectaculares explosiones, gráficos elaborados y mucha movilidad en las acciones a la hora de actuar. El sistema multihilo se agradece.

Contras: Al ser un juego con tantas características, los elementos y gráficos del mismo resultan pequeños y a veces no se distinguen muy bien. Deberás aprender el funcionamiento del juego como puedas, porque el manual de instrucciones es mínimo.





En el fragor de la batalla

Realms of Chaos

Cuando el mal oscurece la paz en la Tierra, sólo una alianza entre magia y espada, podrá salvar a la raza humana del desastre. Dos hermanos: Endrick y Elandra, serán enviados a combatir los enemigos de Mysteria. Ellos pondrán sus habilidades a tu servicio, pero el buen uso de las mismas depende de ti.

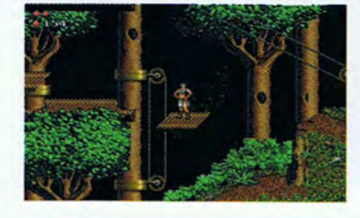
Hace mucho tiempo, en la Tierra de nuestros antepasados tuvieron lugar hechos inenarrables. Proezas y aventuras dignas de corazones valerosos: batallas y muerte, renacer y vida... Dos hermanos fueron enviados a combatir la causa que amenazaba la raza humana. El varón se educó en la espada y las artes marciales. La hembra fue alumna de los grandes magos. Con el reencuentro de ambos comienza esta historia...

Realms of Chaos te transportará a un mundo bárbaro, poniendo en tus manos las habilidades de los dos hermanos. Podrás tomar el papel de uno o de otro según convenga a tus intereses: para matar con seguridad la espada de Endrick es única, pero a veces necesitarás la magia de Elandra y su agilidad para salir airoso de algunas situaciones comprometidas.

A diestra y siniestra

El juego se desarrolla en un entorno bidimensional y puede resumirse en esta frase: dispara o corta todo lo que encuentres. Si no puedes eliminarlo, es que lo podrás coger. Es una forma drástica de resumir la filosofía del juego, pero es cierto. Las partidas se dividen en "grupos" o fases. Al final de cada una de ellas, encontrarás el previsible "monstruo final de fase" que atacará sin piedad hasta despedazarte; son cuatro en total, más un mega-jefe final. En cada fase el juego discurre por un extenso laberinto dentro del cual debes encontrar la salida, señalada con un "GO" cuando te acercas a ella.

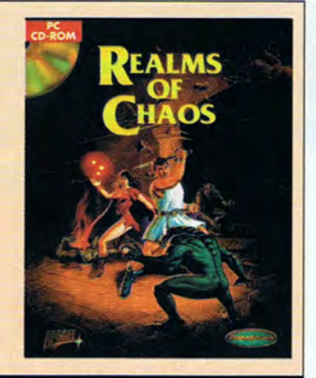
A medida que vas avanzando por la pantalla, podrás recoger vida, disparos, y otros objetos tales como monedas, anillos, perlas, cálices o, ¡cuidado!, veneno. Las gemas que recojas, serán disparos para Elandra, por lo tanto recoge tantas como puedas porque seguro que las vas a necesitar más adelante. El uso de la espada de Endrick, sin embargo, no consume ningún tipo de disparos ni vida, por lo tanto deberás jugar con esta dualidad entre los.











Realms of Chaos

Precio: 5.450
Requerimientos de Sistema: 386, 537 Kb en memoria convencional libre, VGA, CD ROM
Nº de jugadores: 1
Editor: Apogee
Distribuidor: Friendware



Dispara o corta todo lo que encuentres; si no puedes eliminarlo es que lo podrás coger

hermanos, para controlar las fuerzas de que dispones y así asegurar tus recursos.

No todo será coser y cantar

En Mysteria, la característica más importante de sus tierras viene dada por el propio nombre del país. Tendrás que enfrentar grandes enigmas, llevar a cabo exploraciones y descubrimientos y todo ello en un constante clima de lucha por la supervivencia, inmerso en mundos de pesadilla, cavernas, selvas, laberintos donde las paredes se mueven, paisajes del más allá, nidos de arañas a los que llegarás tras derrotar a la gran tortuga o a la rata gigante... hasta en el nivel más violento deberás introducir una contraseña. Acción, aventura y misticismo están unidos en éste juego de plataformas. ¡Y no me digas que no puedes pasarlo porque tienes hasta cinco niveles de dificultad!











Este aparente camino de rosas, a veces puede verse salpicado por algunas espinas –aunque más bien son estacas de afiladas puntas en donde podrás ensartarte a gusto cuando metas la pata– Podrás trepar por algunas cuerdas, saltando de liana en liana como Tarzán, evitando mecanismos mortales, destrozando murciélagos, lobos, hombres-bestia, ranas, hombres vegetales, lanzadores de boleadoras asesinas, etc. A veces los laberintos son demasiado intrincados, por lo que el juego te permite mirar unos centímetros hacia abajo o hacia arriba para tener alguna pista. ¡No te preocupes! Podrás y DEBERÁS salvar a menudo las partidas, porque otra cosa no habrá, pero de muerte estarás bien servido...

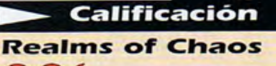
Tan sólo me queda desvelarte la forma de terminar el juego, pero como comprenderás, después de lo que me costó acabarlo no puedo... (claro que, por un módico precio..., y sin necesidad de que se entere la editorial, tu y yo podríamos comenzar a hablar de módicas prestaciones económicas para llegar a posibles arreglos...)

El truco es...

Cuando tengas que saltar hasta algún sitio, utiliza la mayor agilidad de Elandra. Ella será mas oportuna con los monstruos final de fase, pero para no gastar sus armas, te aconsejo que –en el grueso del juego– utilices la espada de Endrick para terminar con tus enemigos... aunque algunos quieran seguir probando la magia de la chica.

Calificación

Realms of Chaos



Pros: La cantidad de fases, enemigos y enigmas que tienes que resolver te permitirá jugar durante muchas horas. Los gráficos –siguiendo la vieja filosofía–, son atractivos y están perfectamente ambientados en la Tierra de la fantasía y los imposibles. Una baza importante a su favor es que el fácil manejo de los personajes no resta interés al juego, sino que lo hace más ameno.
Contras: Existen pocas sorpresas –en cuanto a la acción– para las personas que estén acostumbradas a este género, pero las que surgen te sorprenderán. Esto es un arma de doble filo, porque así, aunque están ante un nuevo reto, te sientes bastante cómodo durante toda la partida.



Sansón frente al espejo

Rise of the Robots 2

...arropados por unos escenarios futuristas, los 18 participantes se disponen a ocupar sus nichos. Las peleas se desarrollarán sin tregua ni reglas, y deberán terminar con la ejecución del perdedor. ¡Fascinante!, ¿no es así Jim? Cierto, Alice, pero... ¡ahora nos vamos a publicidad!

En el más puro estilo americano, Rise of the Robots 2, nos ofrece los placeres de vivir en directo una encarnizada lucha a muerte entre titanes. Colosales guerreros que ostentan armas apocalípticas y habilidades sobrehumanas, forman el conjunto de los luchadores mecánicos más impresionantes de nuestro siglo, sobre las flamantes lonas de una nueva era robotizada.

El juego te ofrece una visión central de la pantalla donde se desarrolla el combate, que tiene lugar sobre un escenario lineal, no tridimensional –como sería nuestro gusto–; pero dado que sobre esto no hay nada escrito... pasemos a analizar el resto de la entrega. En primer lugar, podrás configurar el juego a través de una extensa pantalla de opciones, para adaptarlo a las posibilidades de tu ordenador, resultando unos gráficos bastante logrados si decides jugar en alta resolución. Este modo impregna a las batallas con un especial atractivo, combinándolo todo con la música de fondo –que hará crujir tus huesos– y con los escalofriantes efectos especiales cuando disparas o asistes a la ejecución de un perdedor... ¡procurando no ser tú a quien ejecuten!





...ni títere con cabeza

Cada pelea a muerte comienza en una sala de nichos –por llamarla de alguna forma–, desde donde eliges el robot





Rise of the Robots 2

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX/2 a 66 Mhz, 4 MB de RAM, Disco duro, CD-ROM Doble velocidad, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia



La diversidad de golpes y ataques es notoria, añadiendo algunos extras como disparos o minas





que vas a utilizar para competir. Si está activado el modo de dos jugadores, se eligen las máquinas, sin que el ordenador intervenga como ocurre cuando juegas solo. Podrás elegir –y a su vez te enfrentarás también– entre diez y ocho modelos distintos con diferentes características cada uno. Dependiendo del contrincante a quien te enfrentes, deberás usar unas técnicas u otras, porque cada luchador está especializado en las armas que utiliza o es experto en una peculiar forma de lucha. Por ejemplo: el punto fuerte de Loader son los puñetazos; Suikwan es una especie de samurai cuya espada puede impresionar a cualquiera; Prime 8, War, Vandal... y tantos otros que practicarán sus Yoko-tobi-keri contigo, saltarán sobre tí, te propinarán algún Oi-tzuki que cortará tu respiración, provocarán pequeños terremotos, intentarán aserrarte o conseguirán que pierdas el equilibrio con algún espectacular Mika-zuki-keri y otras cien mil barbaridades más. Se trata de una atmósfera en la cual sólo se permitirá una tregua a los indomables.

Precisión y rapidez

Son las dos verdades más importantes en el desarrollo de este tipo de luchas, ya que al no existir normas, sólo los mejores sobrevivirán. La pantalla de tu monitor ofrece una visión límpida del recinto donde se celebra la batalla: un contador de tiempo en la parte superior central y a cada lado del mismo las barras de "vida" en cada asalto de los combates que libres. Junto a ambas esquinas en la parte inferior, encontrarás las barras de vida general en los diferentes combates de la batalla. Como se necesita un vencedor, gana quien venza por un combate a su contrario. Así, si un luchador gana dos, termina la batalla y ejecuta al vencido, pero si gana uno una y el otro la otra, se jugarán asaltos hasta que se desempate.

En cuanto a los movimientos de los participantes, la diversidad de golpes y ataques es notoria, añadiendo algunos extras como disparos o minas a sus defensas –minas que incluso ellos mismos pueden llegar a pisar–. Al principio cuesta un poco hacerse con el control de los mandos, pero la práctica acaba por solventar esta barrera.

El truco es...

Existe un escenario casi circular con una gran columna en el centro. A la derecha, y ajeno a la lucha, se activa de vez en cuando un mecanismo con una sierra redonda. Acorrala a tu enemigo frente a este objeto y cuando se active la sierra verás qué forma tan drástica de terminar con sus constantes vitales.

Calificación

Rise of the Robots 2

Pros: La variedad de robots y las diferentes facetas de lucha en las que sobresale cada uno, hace que las combinaciones entre el número de guerreros y las posibilidades de cada uno, sean astronómicas. Tendrás muchísimo juego por delante antes de exprimir las vísceras de Rise 2.
Contras: Añadiría al juego más elementos dinámicos distintos de la lucha -más disparos, persecuciones, etc- para aumentar su singularidad. Aunque las formas de lucha son muchas y las funciones propias de cada guerrero diferencian a unos de otros, es lógico que siempre queramos más, ¿no?.



"Tubí o no tubí, itis de cuestion"

Los Justicieros

En el lejano Oeste, al este del río Pecos, la muerte tiene dos caras. Una no es muy barata y la otra conseguirá llevarte al paraíso sin dolor. En el certificado de defunción... "murió de risa"

La primera película interactiva española, que ha sido desarrollada también en nuestro país, aparece en el mundo de los juegos para PC sazonada con un humor desternillante, propio de nuestros mejores guionistas. Dirigida por Enrique Urbizu e interpretada por algunos de nuestros secundarios más ilustres, este logrado juego que te hará partícipe de arcades, acertijos, juegos de cartas y misterios, hará subir –con probabilidad– el importe de nuestros recibos de luz. Se trata de un refrescante western español, tan quijotesco como la obra de Cervantes a la que se refiere éste calificativo. Una parodia yanqui en donde la diversión no está reñida con la calidad ni con el buen hacer.

¿Arriba las manos?

Pues depende, porque si te van a disparar no está mal del todo, pero si vas a robar a quienes te cargaste, tendrás que practicar el "mangoneo", porque ésta será una de las acciones más repetidas del juego, y si no es así... mal asunto. ¡Menudo buitre estás tu hecho!

Además de limpiar a tus víctimas, durante la partida tendrás que resolver unos asuntillos en cada etapa, aunque el fin último en "Los Justicieros" es juntar los trozos dispersos de un mapa, que se encuentran repartidos por el pueblo y entre sus gentes, llegando con él entero a la fase final. El juego sigue una estructura lineal que se subdivide en los distintos enclaves señalados en el mapa del pueblo. Es decir: vas completando pequeñas fases, pulsando la tecla "continuar" para seguir con el argumento del juego. En este sentido, el juego sigue una línea con solución de continuidad, pero en el momento en que necesites armas, municiones, dinero, una revisión médica, etc., podrás abandonar esta línea predeterminada en el programa y elegir entre continuar con ella o dirigirte hacia algún lugar de los especificados en el mapa del pueblo.

Jugándote la vida

El juego se desarrolla en una ventana abierta en la tabla de marcadores y menús. Esta tabla consta de un inventario como en las aventuras gráficas –con una mano para coger trozos de mapa que de-



Los Justicieros

Precio: 2.995
Requerimientos de Sistema: 486 o superior, 4 MB de RAM, MS-DOS 5.0 o superior, ratón, CD ROM, disco duro
Nº de jugadores: 1
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic









Una parodia yanqui en donde la diversión no está reñida con la calidad ni con el buen hacer









bes reunir y que están repartidos a lo largo del juego–; para robarles a los cadáveres el dinero y las balas; y a veces para coger armas-; un plano del pueblo, y tu barra "de vida", que en ésta ocasión es un ataúd. Esta caja irá siendo claveteada poco a poco dependiendo de los fallos que cometas, hasta que quede sellada totalmente –contigo dentro, por supuesto– Dispondrás de rifle, revólver y escopeta. Puedes comprar algunas de estas armas en la tienda del pueblo o quizá las encuentres por ahí tiradas...

En cualquier caso, nunca olvides que la única forma de cargarte a tus adversarios, es disparar justo cuando están desenfundando, porque si lo haces antes no te servirá de nada, y si lo haces después, ya estarás muerto para cuando quieras apretar el gatillo. También es importante explorar todas las zonas donde has jugado, las cuales –eliminados los obstáculos– quedan automáticamente a tu disposición para poder ser examinadas: los objetos que puedas recoger, casi siempre estarán prácticamente ocultos, si bien muchos de ellos los llevan sus propietarios encima.

A decir verdad, Los Justicieros es un magnífico juego, divertido y con un interesante argumento, lo que nos debería animar a la hora de emprender empresas similares a esta. Tenemos buenos guionistas, buenos programadores, cineastas, dibujantes, actores, etc. y debemos conquistar el oeste de los juegos para PC, de momento en nuestro país. Más adelante... ya se verá.





El truco es...

Cuando estés en el salón, dispararás contra uno de los hombres que forman parte de la banda Zorton. Será -entre otros- el que se encuentra al final de la escalera y entra en escena a mitad de la matanza. Una vez muerto, deberás registrarlo también a él, pero no podrás verlo, porque se encuentra casi oculto por la barandilla. Tiene dinero y armas.

Calificación

Los Justicieros



Pros: Aunque parezca una perogrullada, el argumento es muy bueno, el doblaje excelente y las gracias con las que se ameniza la partida las cazas a la primera, ¡que no es poco! La verdad es que los gags de muchos juegos, dejan tanto que desear...

Contras: Los gráficos son bastante aceptables, pero serían perfectos con una mejora en la calidad de imagen.



La sombra que eclipsó la luna

Batman Forever

Gotham, una inmensa metrópoli. Refugio de las mayores mentes criminales, es conocida como la ciudad de las dos lunas: una proyecta su luz desde hace siglos. La otra sólo alumbra esa ciudad cuando el peligro acecha. Es la luna elipsoidal, un desesperado mensaje de socorro... para el Murciélago.

Batman Forever es un arcade de lucha que destaca por la ambientación de sus gráficos, la fidelidad exhibida con respecto a la película producida por Warner –que le pregunten a la compañía editora si tuvo problemas debido a este tipo de ajustes–, y por la cantidad de acciones, armas y elementos que estarán a tu disposición a lo largo de las partidas.

En un primer contacto con el juego, las dificultades parecen no tener fin: una considerable cantidad de teclas con diversas funciones –aún jugando con joystick o pad–; combinados de varias teclas con repetidas pulsaciones sobre unas y otras para activar inventos, desorientación a la hora de actuar y –por último– ninguna pista en el manual sobre cómo proceder. ¡Ah!, se me olvidaba: no puedes salvar partidas. Como ves, el panorama que se presenta no es muy alentador, así que, como yo sufrí tanto hasta conocer su funcionamiento, ahora te fastidias y lo descubres tú solo (je, je).

¡La mentira!

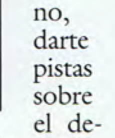
Es broma. En realidad te encantará descubrir las posibilidades del juego. Batman Forever encarna una trama desarrollada a través de diversas plataformas –que pueden ser habitaciones, grandes salas o espacios abiertos–, permitiéndote desplazamientos a izquierda o derecha y en ocasiones hacia arriba o hacia abajo entre las mismas. Podrás dirigir a Batman, a Robin, o a los dos a un tiempo –pero con cuatro manos o mejor llamando a un amigo o amiga–, y si eliges el modo "entrenamiento", jugarás incluso con villanos.

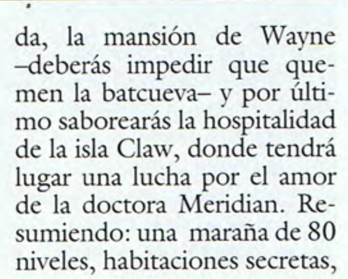
A lo largo de las estancias, irás viendo los rastros dejados por Dos-Caras y Enigma. El primero se encargará de proporcionarte compañía constantemente y el segundo irá dejando cajas con forma de interrogación que pueden, o no, darte pistas sobre el desarrollo del juego. Lo cierto es que a veces vienen muy bien. Otros elementos del juego, serán las cajas de energía, el tiempo extra, los anteproyectos de inventos o las monedas de Dos-Caras, que te proporcionarán vidas extra, muy necesarias teniendo en cuenta que no puedes salvar partidas. A veces tendrás que destruir objetos: puertas para acceder a las habitaciones siguientes; macetas que tienen vida escondida dentro de ellas, etc. Otras deberás liberar a policías amordazados por tus enemigos, pelear sobre los vagones del metro al aire libre, defenderte como puedas en el circo... En fin que no es acción lo que te faltará sino dedos en las manos aún jugando con Joystick..

Poco a poco...

Esta aventura "batmaniana" permitirá que conozcas el Asilo Arkham, el Banco de Gotham, su circo, el escondite de Dos-Caras, el Ritz, una estación de metro abandonada, la mansión de Wayne –deberás impedir que quemen la batcueva– y por último saborearás la hospitalidad de la isla Claw, donde tendrá lugar una lucha por el amor de la doctora Meridian. Resumiendo: una maraña de 80 niveles, habitaciones secretas,









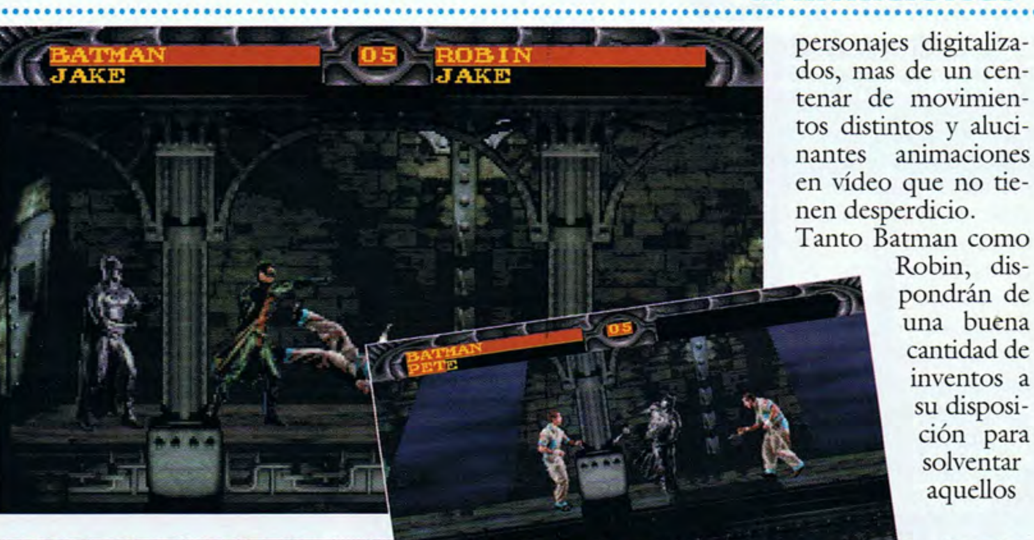
Batman Forever

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX/66 Mhz, 8MB de RAM, 35 MB disco duro, DOS 5.0
Nº de jugadores: 1
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia



Una maraña de 80 niveles, habitaciones secretas, personajes digitalizados y alucinantes animaciones





personajes digitalizados, mas de un centenar de movimientos distintos y alucinantes animaciones en vídeo que no tienen desperdicio.
Tanto Batman como Robin, dispondrán de una buena cantidad de inventos a su disposición para solventar aquellos momentos más críticos. Las características de los mismos varían muchísimo, pudiendo encontrar desde escudos de fuerza o destellos de luz cegadora, hasta boleadoras o muñequeras que disparen remaches al suelo para clavar en él a los malhechores.

Batman Forever representa el mítico y tópico ideal de la justicia contra el mal. Sus acciones irán dirigidas a la liberación de Gotham, pero esto puede costarle muy caro. Si pruebas a sumar a tus esfuerzos la ayuda de Robin, verás que los resultados son mejores.

La soledad no es buena cuando el tiempo apremia, como por ejemplo en el circo, donde dispondrás sólo de unos minutos para terminar con los problemas que te incordien.



El truco es...

Tras la batalla en el puente, tendrás que saltar al nivel inferior de la habitación contigua y volver a subir para bajar de nuevo y avanzar. Existe una relación proporcional entre la dificultad que existe al emplear un invento y el daño que ocasiona su uso a tus enemigos.

Calificación

Batman Forever

Pros: El juego está muy logrado en cuanto a gráficos, animaciones, ambientación y elementos de lucha. Es ideal para los amantes de estos arcades. Las caracterizaciones de los personajes son excelentes y la música genial, empapada en esa atmósfera única de Gotham.
Contras: Al principio no te enteras en absoluto del funcionamiento del juego, y además el uso de las teclas es tan variado que necesitarás un trasplante de brazos con sus dedos para jugar a gusto. Por otra parte, las partidas no se pueden grabar donde tu quieras, y tendrás que jugar Batman de un tirón. La primera vez hace gracia, pero la segunda...



No volvió a crecer la hierba...

Mega Man X

¿Acaso podría vivir algo en una superficie donde se desarrolla un juego cuya acción consiste en disparar a todo bicho viviente? ¡Ni siquiera sé de donde saca Mega Man tantas municiones, porque incluso para una ficción son muchas!

Es como el retorno a los orígenes. Las fases, los disparos sin piedad –y sin fin–, los innumerables enemigos, aquellos secuaces provistos de toda clase de armas. También estarán –como no– los monstruos inter–fases, y el gran cataclismo "final de nivel" donde te encuentras: deberás superarlo para poder pasar al siguiente.Se trata de un juego de plataformas donde el protagonista deberá destruir todos los enemigos que se interpongan entre él y el gran reto final de cada una de las fases. La acción se desarrolla en un escenario lineal y en concreto en el primer nivel a lo largo de una estructura de hierro y hormigón. Algunos de los tramos son frágiles, y a la dificultad de tener que aniquilar los enemigos que te acosarán, se añade la de huir de los lugares por donde te mueves, ya que el suelo comenzará –en ocasiones– a ceder bajo tus pies.

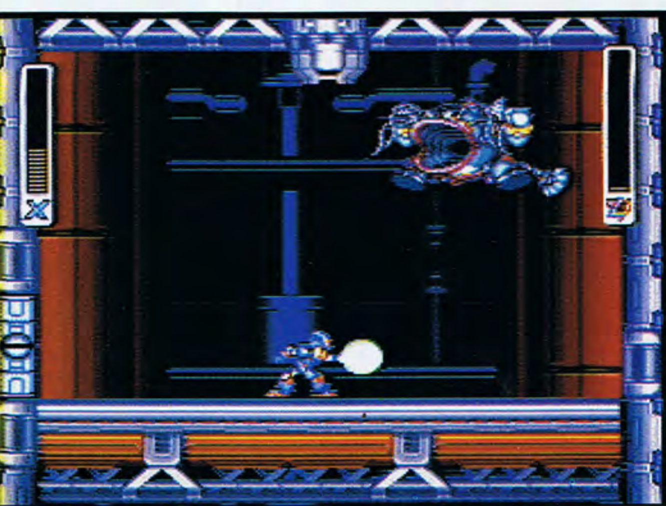
Algunos de los enemigos a los que te enfrentarás constituyen un peligro por sí solos, pero la mayoría son temibles tanto por lo que hacen o las armas que utilizan, como por las acciones que llevan a cabo, es decir: una abeja me hace daño tanto si la toco como si permanezco cerca de una de las minas con las que siembra las vigas por donde camino. Existen enemigos particularmente difíciles de matar, como por ejemplo las enormes hormigas voladoras –por llamarlas de alguna forma–, con las cuales hemos de utilizar una simple táctica: disparos más potentes. Cuando dejamos pulsada la barra espaciadora durante unos segundos, Megaman no sigue













Mega Man X

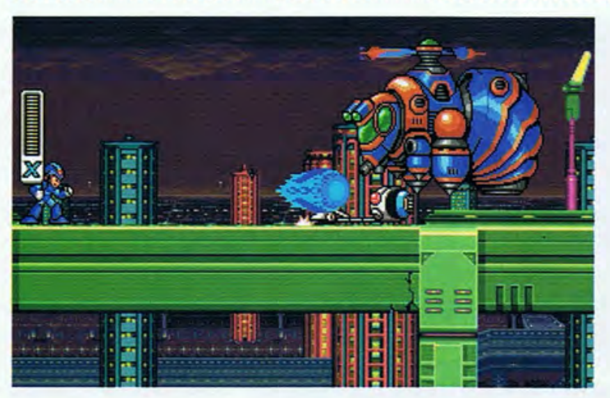
Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486 o superior, 4 MB de RAM, MS-DOS 5.0 o superior, ratón, CD ROM, disco duro
Nº de jugadores: 1
Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin

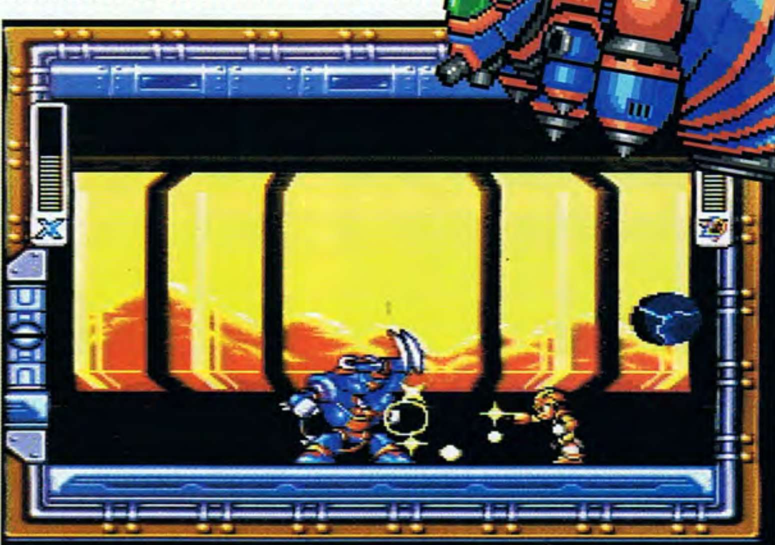
El truco es...

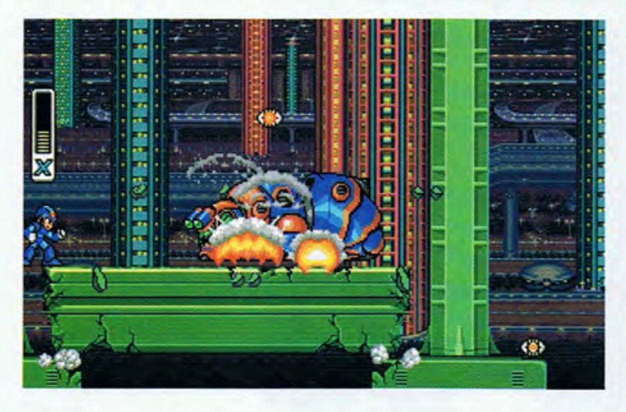
Cuando te enfrentes a un vehículo, utiliza mejor los disparos comunes para terminar con él, porque son más efectivos. Mientras que cargas la energía, el coche te atropellará y no podrás destruirlo.



Tendrás que disparar contra abejas, hormigas, helicopteros o androides











disparando, sino que acumula la energía para lanzar un fuego muchísimo más potente. Para eliminar esas grandes hormigas con eficacia, deberás efectuar repetidos disparos de este tipo.

La posibilidad de ajustar la velocidad de los "malos" en el juego, te permitirá ir adquiriendo destreza, por lo menos la suficiente como para poder acceder a los niveles finales a toda velocidad. Algunos enemigos, al desaparecer, dejarán vida o elementos "nutritivos" para quien asuma el papel del protagonista. El truco primordial para completar los retos que se proponen en el juego, es ajustar el avance a las circunstancias que se vayan dando a lo largo de la partida. Existen enemigos que deberás destruir, pero no con todos ocurre lo mismo, ya que en algunos casos, será más rentable evitarlos que enfrentarte a ellos.

Tendrás que disparar contra gigantescas granadas rodantes, androides bípedos redondos que lanzan haces de energía y proyectiles, helicópteros excavadora que podrás eliminar tanto disparándoles a ellos como a su brazo extensor cuando la cabeza del mismo se encuentre a nivel del suelo, grandes naves que simulan hormigas con alas, abejas lanzaminas, personas que levitan suspendidas en el vacío, guerreros al volante de potentes vehículos, un gran super OVNI, etc. Aunque parezca demasiado, tienes que saber que no estarás solo. Recibirás de vez en cuando alguna ayuda inestimable del exterior, por parte de alguien muy especial...

Megaman, también tiene la facultad de trepar por el canto de las estructuras que están formando parte del decorado. Podrá caer a plomo o resbalando sobre las mismas construcciones por las que trepó, etc...

Este juego propone una conocida forma de diversión, cuyo secreto adicional, son las opciones de ajuste de la partida, que permiten configurarla a medida, como si fuera un guante.

Calificación

Mega Man X



Pros: Ofrece la posibilidad de variar la velocidad de los atacantes en muchos registros desde superlenta hasta superrápida. Puedes practicar con la primera y alucinar con la última.

Contras: En general, todo el juego "se ve venir" Es como si quisieran recuperar las viejas glorias para las nuevas generaciones que aún no los han conocido.



Una oscura alianza

Separation Anxiety

Cuando la extinción de la raza humana está en juego, las guerras particulares dejan de tener importancia. Dos enemigos eternos: Spiderman y Venom, crearán una desesperada alianza por el bien de la humanidad. Un gran esfuerzo, pero ¿será suficiente?

Cinco simbiotes extraídos del "otro yo" de Venom –su traje vivo, del cual ha sido separado– van a ser injertados –bajo los auspicios de la Fundación para la Vida–, en cuerpos anfitriones de los violentos soldados de aquella institución, y serán programados para extender la destrucción por la Tierra.

Situaciones desesperadas requieren medidas desesperadas, y así lo piensan estos dos superhéroes –antes enemigos– que ahora forman una alianza. Deberás introducirte en sus cuerpos y tratar de detener a todos los contrarios que vayan surgiendo desde los lugares más inverosímiles. Elegirás jugar como Spiderman o como Venom, sin olvidar que puedes controlar a los dos al mismo tiempo también. Esta dualidad puede operar en modo de combate –opuesto el uno a l otro– o en modo amistoso –los dos contra el enemigo común– Un dato curioso es que en determinados momentos del juego, podrás incluir en el juego diversos superhéroes como el Capitán América o Ghost Rider, Hawkeye o Daredevil.

La frontera del éxito

Más de una decena de niveles te separan de la conclusión de la misión. Comenzarás por la ciudad de New York, en donde querrán enterraros vivos a cualquiera de los dos o a los dos juntitos. El Puente hacia el Peligro no es menos atrayente, ya que con el nombre que le han puesto puedes hacerte una idea de la filosofía que encierra. Se trata de un puente en obras, de cuyas vigas deberás colgarte muy a menudo cuando llegues a los tramos sin suelo. Después del puente, viene el bosque, y tras atravesarlo, llegarás al hall de la Fundación de la Vida. Tendrás que alcanzar el ascensor para dirigirte después a la planta de abajo. Una vez allí, descubrirás la ciudad subterránea.
Por más que parezca mentira, la ciudad es peor que la mismísima Fundación para la Vida, con lo cual, al intentar volver a la primera, te encontrarás –o bien os encontra-



Separation Anxiety

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486DX/33 Mhz, 4 Mb de RAM, Windows 95`, SVGA, CD ROM
Nº de jugadores: 1
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia





Podrás incluir en el juego diversos superhéroes como el Capitán America, Ghost Rider, Hawkeye o Daredevil













réis– peleando a lo largo de unos tubos de ventilación. A través de estos conductos, llegarás al interior mismo de la Fundación, donde se librarán encarnizadas batallas. Un centro de álta tecnología, el invernadero y otras son algunas de las zonas en las que deberás desarrollar tus posibilidades.

Los enemigos

A lo largo de las partidas, deberás enfrentarte a miembros del jurado, a simbiotes, soldados y otros particulares "personajillos", propios de cada ambiente en donde se lleve a cabo cada una de las peleas. Además, los diferentes escenarios tienen unas determinadas dificultades añadidas propias del entorno en donde se lleven a cabo las peleas: por ejemplo, el puente en obras tiene tramos a través de los cuales puedes ir a parar al vacío.

Utilizando ocho disposiciones distintas para moverte y otras ocho para luchar, es difícil no atrapar a todos los enemigos que te ataquen, ya que tendrás cubierto cualquier ángulo desde donde procedan. El resto, como casi siempre, depende de la destreza que tengas a la hora de usar los mandos y conseguir lo que te propongas.

En definitiva la acción está asegurada por grandes dosis de enemigos contra los cuales combatir, una música alucinante y la satisfacción de ver a tus héroes favoritos en acción. Todo un escaparate de lucha sin tregua ni cuartel para ejercitar todos los músculos de tu cuerpo. Además, con el juego se incluye una demo con un cómic interactivo de Spiderman.



Puedes matar dos pájaros de un tiro en los momentos más angustiosos de las peleas. ¿Cómo? Agarrando a dos contrincantes que se encuentren uno a tu izquierda y otro a tu derecha para -después- juntarlos de golpe y hacer que se rompa el cráneo de uno contra el otro.

Calificación

Separation Anxiety

Pros: El colorido de los gráficos y el diseño de los mismos están muy en consonancia con el más puro estilo Marvel, incluyéndose en el juego un cómic interactivo con sus viñetas, voces, un trivial sobre héroes, etc.

Contras: Nos enfrentamos a uno de los problemas más comunes en juegos: la excesiva proliferación de teclas a usar en el combate. Si tienes que manejar los personajes desde el teclado, estarás fuera de combate antes que te dé tiempo a reaccionar.

La élite del fútbol

UEFA Champions League 1995/96

Junto con los Mundiales o la Eurocopa, la Liga de Campeones es uno de los acontecimientos futbolísticos de mayor importancia. Ahora tu ordenador se va a convertir en escenario de semejante evento deportivo.

A estas alturas resultaría ya realmente difícil precisar el número exacto de juegos de fútbol que han sido lanzados al mercado. Sin embargo, y hecha esta primera puntualización crítica, debemos concretar que el nuevo título que nos ocupa, UEFA Champions League, se desmarca de todos sus predecesores en un aspecto inusual: se trata del primer juego de ordenador publicado en colaboración con este organismo futbolístico, y glosa en su desarrollo el transcurso –simulado– de lo que es la actual edición de ésta competición.



Dicho de otra forma, por nuestro ordenador va a desfilar la auténtica élite del fútbol, o por lo menos los equipos que durante la pasada temporada lograron proclamarse campeones de sus respectivas ligas. Entre los 16 clubs que obtuvieron semejante privilegio están algunas de las leyendas vivas del fútbol europeo, como el Real Madrid, el Ajax, el Oporto o el Juventus, por citar algunos ejemplos destacados.

Jugar, editar, entrenar

Este UEFA Champions League está concebido en una línea muy similar a la que nos han acostumbrado los últimos títulos de balompié aparecidos en el mercado. Con esto queremos decir que el programa nos permite no sólo jugar los partidos, sino también crearnos nuestros propios equipos o jugadores y controlar en muchos aspectos la estrategia de lo que ocurre sobre el terreno de juego. En lo que se refiere a este último apartado, resulta destacable la comodidad con la que el juego nos permite modificar factores tales como la disposición de los equipos, la configuración de las alineaciones o la zona de campo que cubrirá cada uno de los jugadores.

Otros factores que también resultan completamente modificables son por ejemplo las condiciones climáticas, la severidad del arbitro en sus decisiones o la vigencia o no de las reglas de la UEFA durante el partido, además de otras opciones que nos permitirán configurar fácilmente el juego a nuestro propio antojo.







UEFA Champions...

Pvp: 5.990
Requerimientoss de Sistema: 486 DX/2 a 33 Mhz, 8 MB de RAM, 6MB de Disco duro libres, tarjeta gráfica compatible VESA, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido compatible Sound Blaster
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Philips
Distribuidor: ERBE

Se ha incorporado una notable variedad de animaciones para simular remates, faltas o palomitas de los porteros



Sobre el terreno

Sin embargo, lógicamente, el factor que prima a la hora de analizar la calidad final de un juego de fútbol es sin lugar a dudas la capacidad que tiene de captar y simular en la pantalla de un ordenador la atmósfera pasional y trepidante de lo que es un buen partido de fútbol, y sobre todo hasta que punto permite que el jugador a través de su participación se involucre plenamente en su desarrollo.

Y es precisamente en este punto donde UEFA Champions League, al contrario de lo que decíamos al comienzo de estas líneas, no se desmarca de sus competidores: no queremos decir ni mucho menos que el programa no este bien diseñado; en realidad lo que ocurre es que el juego está prácticamente al mismo nivel que la primera versión que EA Sports hizo de su mítico Fifa Soccer, y desde entonces, además de transcurrir algunos años, han sido lanzados algunos títulos (como por ejemplo la versión ´96 del mencionado Fifa o el más reciente Actua Soccer) que aportaron una renovación tecnológica de la que resulta difícil sustraerse.

La presentación en pantalla de los partidos es en perspectiva isométrica, sin que pueda modificarse el ángulo de visión ni acercar ni alejar la cámara. Los gráficos y los movimientos de los jugadores son buenos, y se ha incorporado una notable variedad de animaciones para simular remates de cabeza, faltas o palomitas de los porteros, y en general los menús que se nos muestran resultan agradables a la vez que sencillos de consultar.







Dicho esto, y dejando a un lado el apartado técnico, el programa mantiene una jugabilidad bastante buena, resultando bastante fácil hacerse con su manejo. Pasados los primeros partidos, en los que probablemente seremos humillados por nuestros contrarios, pronto comenzaremos a ser capaces de regatear, pasar y disparar a puerta con una habilidad que seguiremos incrementando partido a partido.

Resultado final

La valoración global del juego es bastante positiva, y en conjunto ofrece suficientes posibilidades y opciones tanto en lo referente al juego como a la estrategia y al editor, para convertirse en una elección atractiva para los amantes de este tipo de juegos. Con todo, la jugada hubiera quedado redondeada si el programa además de venir avalado por la UEFA ofreciese una concepción técnica algo más innovadora. Un evento tan singular como es la Liga de Campeones así lo merecía...

El truco es...

Aunque no sea precisamente jugar limpio, una forma fácil de conseguir marcar un gol consiste en tirar desde el propio centro del terreno cada vez que saques desde allí.

Calificación

UEFA Champions...

Pros: El juego es sencillo de manejar, divertido y nos ofrece la posibilidad de actualizar o inventar los datos de los equipos que participan en la Liga de Campeones, si bien, en cualquier caso también podemos jugar un sólo partido. La posibilidad de que hasta 4 personas jueguen con el programa es un gran punto a su favor.

Contras: Lo dicho: a estas alturas resulta difícil olvidar la tecnología puesta al servicio de la jugabilidad que nos han ofrecido títulos como Actua Soccer o Fifa Soccer ´96.



El placer de volar
Dreams of Flight

Una bocanada de aire fresco para el mundo de los simuladores. Si lo tuyo no es masacrar al enemigo con misiles y te gusta el placer de volar, este juego es lo que buscas.





Dreams of Flight

Precio: 5.650
Requerimientos de Sistema: 486 SX/25 o superior, 4MB de RAM (8 MB recomendados), 7MB –como mínimo– de disco duro libre, Windows 3.1 o superior, CD-ROM, SVGA 256 colores
Nº de jugadores: 1
Editor: Creative Multimedia
Distribuidor: Sistem 4

Esta vez no vamos a los mandos de un caza de última generación, ni volamos en una reliquia de la historia de la aviación. Tampoco tendremos que buscar al enemigo para derribarlo.

En esta ocasión nos pondremos a los mandos de un YAKOLEV YAK-55 para realizar maniobras acrobáticas, desde la más simple como es un Tonel hasta la más complicada, un Ocho Cubano, pasando por una serie de maniobras de dificultad creciente.



Begin the begin

Al ejecutar el programa, la opción que más destaca es "Acrobatics Tutorial", una opción que sólo se puede encontrar en este tipo de simuladores y que demuestra cuáles son las 13 acrobacias disponibles y cómo han de realizarse.

Antes de despegar debemos elegir al piloto con el que vamos a volar. Ya tenemos las bases necesarias para comenzar nuestra carrera de piloto acrobático. Ahora podremos irnos al aire a los mandos del YAK-55 y obtener puntos con nuestras piruetas.

Al aire

Después de poner en marcha el avión y tras una breve carrera por la pista, nos encontraremos volando, dejando atrás las pistas de aterrizaje. Aparecerá ante nosotros una enorme torre que hay que esquivar si no se quiere acabar en una caja de pino.

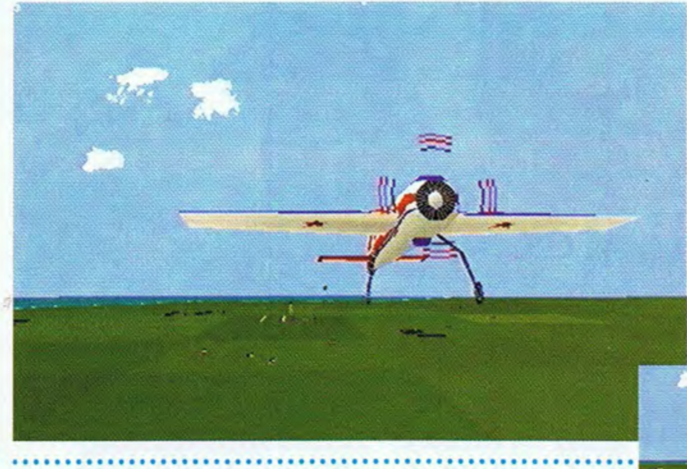
Lo más recomendable llegado este punto, es familiarizarse con el avión para no llevarse ninguna sorpresa desagradable al realizar las primeras piruetas.

Antes de realizar una acrobacia puntuable, debemos comunicárselo al programa, haciendo que aparezca el nombre de la pirueta en un recuadro en blanco que hay en el cuadro de mandos. A continuación realizaremos la pirueta de la forma más parecida posible a la del modelo dado en el tutorial y esperaremos el resultado. Podemos hacer la misma pirueta cuantas veces queramos,









El juego nos pone a los mandos de un Yakolev YAK-55







Dreams of Flight

Acompañando al simulador y en el mismo CD, viene una pequeña enciclopedia multimedia, donde se nos cuenta la historia de la aviación, desde los lejanos comienzos, con los hermanos Wright, hasta el B-2.

Podremos disfrutar viendo aviones de todas las épocas, explicados al detalle, o conociendo a los pioneros de la aviación, los récords establecidos ... etc, todo ello en un entorno gráfico muy bien realizado.







El truco es...

Comienza por la pirueta más fácil y cuando la domines pasa a la siguiente. Es la única manera de no acabar con cero puntos o empotrado contra el suelo.

pudiendo así conseguir gran cantidad de puntos, aunque también podemos perder parte o todos si la pirueta no está dentro de unos límites de "calidad" aceptables.

Para facilitar la realización de las piruetas y para que el realismo sea mayor disponemos de varios tipos de vistas exteriores e interiores. La menos aconsejable a la hora de realizar una acrobacia es la de la cabina virtual (simula el giro de la cabeza del piloto en cualquier dirección). Sucederá lo mismo cuando volemos en formación, algo que nos estará vedado hasta que no logremos convertirnos en un piloto acrobático decente (lo que puede llevar tiempo).

De vuelta a la realidad

De vuelta a la realidad y con los pies en el suelo, quizá deberían haber puesto algo más de variedad ya que se han dejado muchas piruetas en el tintero. Por ejemplo, el Lomcevak, el tonel de par, la caída de cola, el tonel partido ... etc. También podrían haber incluido una amplia selección de aviones acrobáticos (Stampe SV-4B, Pitts S-1S Special, Extra EA-230, Sukhoi SU-26,...) para que el jugador pudiera elegir entre el que más le gustase.

Calificación

Dreams of Flight



Pros: Un simulador diferente a los que hay en el mercado, para todos aquellos que deseen variar un poco la rutina de los simuladores bélicos y quieran poner a prueba su pericia como pilotos.
Contras: Puede resultar un poco desesperante realizar una maniobra un poco complicada y no conseguir ningún punto por mucho que lo intentemos, ya que hay demasiados parámetros que controlar. No habría venido mal una ayuda durante la realización de las piruetas.



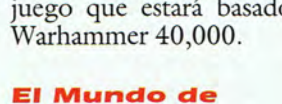
Estrategia

Fantasía estratégica

Warhammer
Shadow of the Horned Rat

Con una nueva visión de los juegos de estrategia, y una tecnología jamás utilizada antes en este tipo de producto, el primer título de la saga Warhammer establece una tipología más que lo diferencia de programas como Dune 2 o Warcraft.

Games Wokshop, editora de los juegos de mesa Warhammer –fantasía– y Warhammer 40,000 –fantasía/ciencia ficción– entre otros, decidió hace un tiempo adentrarse en el mundo de los juegos de ordenador. Quisieron hacerlo de un modo totalmente diferente a como había hecho el gran monstruo de los juegos de rol, TSR, y lo han conseguido. A pesar de todos los obstáculos que Games Workshop ha puesto con la creación del juego en sí para que siguiera fielmente la filosofía del juego de mesa, y las tremendas imposiciones de traducción con un glosario de más de 40.000 términos propios que tenían que permanecer invariables, por fin llega en castellano el primer título de la serie Warhammer cuya continuación será Dark Crusaders, juego que estará basado en Warhammer 40,000.



El Mundo de Warhammer

Warhammer es un mundo azotado por la guerra en el que conviven forzosamente diversas razas que se encuentran en un permanente conflicto. Continentes, reinos e imperios bregan constantemente en una imposible lucha por la tierra y el poder. Shadow of the Horned Rat transcurre en el Viejo Mundo, un continente habitado por varias razas que conforman su espectro demográfico: Elfos Silvanos, Enanos, Humanos y Halflings. También lo pueblan las criaturas del Caos, como Goblins, Orcos, Trolls y Skaven.

En el Viejo Mundo se encuentra la principal atalaya de los Humanos, El Imperio. Se trata de una vasta porción de tierra situada en el centro del continente, entre las Montañas del Fin del Mundo y el mar. Con un alto nivel de civilización, El Imperio alberga en su seno la capital más poderosa del mundo, Altdorf, ubicación así mismo de la Escuela de Magia. A ella acuden seres de todos los rincones del Viejo Mundo para aprender las distintas disciplinas de tan peligroso arte.

Magia en Warhammer

Toda la magia del mundo de Warhammer está considerada como muy peligrosa, aunque hay quienes la utilizan para el bien. Sin embargo, el poder que origina todos los males que se desatan en Shadow of the Horned Rat es el procedente del Caos y la Magia Skaven, generada por la Roca de Disformidad. El intrigante Tanquol, Shamán de los Skaven, pretende utilizar una joya mágica de los Elfos para traer al mundo en forma física al dios de los Skaven, la Rata Cornuda.

La magia alternativa a la del Caos es la que invocan los Hechiceros de Batalla, y proviene de los Vientos de Magia. Según enseñan los Altos Hechiceros de Ulthuan, existen dos realidades diferentes: aquella en la que vivimos, y otra en la que sólo existen poderosas energías libres y puras. Estas son la fuente de toda magia, y son conocidas con el nombre de energías del





Warhammer

Precio: 7.995
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHZ, 8 MB RAM, Disco Duro, Windows 95, Ratón, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 2X
Nº de jugadores: Uno
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein



El poder que origina todos los males que se desatan en el juego procede del Caos y la Magia Skaven

Caos. Por ello, el simple uso de la magia, sea cual sea su propósito, es dañino. Parte de estas energías flotan en forma de nubes invisibles sobre el Mundo de Warhammer, y en la Escuela de Magia enseñan a los adeptos a reconocerlas y aprovecharlas, aunque ello requiere un gran esfuerzo.

A pesar de todo, existen ciertos objetos mágicos cuyo poder se emplea para defender la libertad y el bien. Un claro y buen ejemplo de ello es Agraviadora –Grudgebringer–, la espada que porta el líder de los Grudgebringers, el Comandante Bernhardt.

Los Grudgebringers

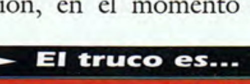
Constituyendo el principal regimiento del juego y, siendo los verdaderos protagonistas del mismo, los Grudgebringers nacieron una noche de borrachera de Morgan Bernhardt. Bernhardt se encontraba desesperado, y su familia no le comprendía. Se consideraba un brillante estratega, pero no había tenido oportunidad de demostrarlo hasta el momento. Sin embargo, aquella noche, en lugar de unirse a un grupo de mercenarios, ellos lo eligieron a él como líder.

Desde aquel día, la reputación de los Grudgebringers ha crecido en todo el Viejo Mundo, y su haber cuenta con grandes batallas libradas y ninguna perdida. Desde un punto de vista moralista, sólo tienen un defecto: combaten por dinero, y no por ideales, evitando implicarse en cualquier otro tipo de cuestiones.

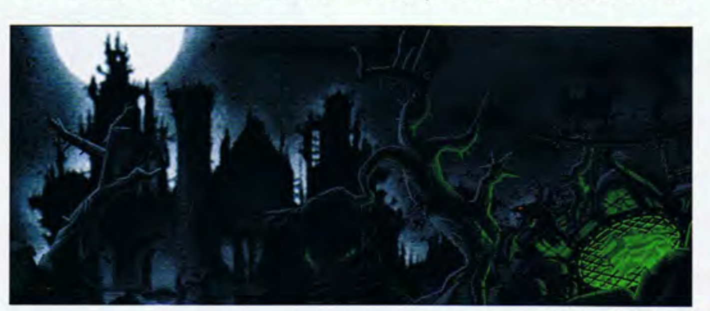
¡A la carga!

Las animaciones del Shadow of the Horned Rat son en 2D, y están elaboradas con una impecable calidad gráfica cuyo única pega puede ser la excesiva oscuridad de las imágenes –algo solucionable con el control de brillo del monitor–. Pero la verdadera calidad técnica de este título se despliega en todo su esplendor durante las batallas, que suponen de forma aproximada de un 90 a un 95% del juego.

Una vez seleccionada una misión, en el momento en que se produzca uña situación de combate desaparecerá el mapa y entrará en pantalla la vista del campo de batalla. Se trata concretamente de una perspectiva tridimensional con la que se puede jugar de diversas formas empleando los controles que ofrece el programa: una lupa para acercar o alejar la cámara, y un botón de giro para rotar en torno al elemento enfocado por la cámara. Ambas opciones resultan de suma utilidad durante el transcurso de la batalla, ya que permiten estudiar determinadas situaciones con todo detalle, así co-



En la primera misión, reserva a tu caballería de Grudgebringers para los enemigos que aparecerán por el Noroeste. Ten en cuenta que debes estar mirando en esa dirección para poder divisarlos. Ten también mucho cuidado de no permitir que ninguno de los aldeanos o edificio sufra daño alguno.





Estrategia



Todos los gráficos 3D poseen texturas mapeadas, sombreados y todo lujo de detalles









mo accidentes y objetos del terreno que pueden suponer una ventaja para el ejército del jugador.

Todos los gráficos 3D poseen texturas mapeadas, sombreados, y todo lujo de detalles y técnicas de renderización que les confieren un aspecto realmente espectacular. La única mácula que se puede achacar al sistema, es que los personajes y ejércitos también están renderizados en 3D y su apariencia es relativamente extraña, casi deforme en algunos casos.

Misiones

Desde la primera misión, en la que el ejército de mercenarios de Bernhardt debe proteger una pequeña aldea llamada Schnnapleburg, hasta el apoteósico enfrentamiento final en que se pondrá fin a los planes de los Skaven, se pueden aceptar o rechazar varias encomiendas ofrecidas por distintos personajes importantes del Imperio y otros confines de Warhammer. Las misiones rechazadas en un momento dado, podrían no estar disponibles más tarde por haber sido realizadas por regimientos no controlados por el jugador.

Cada misión supone un pago por finalizarla con éxito, y este pago puede estar fraccionado en un anticipo y un resto al terminar, y además contener incentivos por cabeza enemiga. La Corona de Oro es la unidad monetaria, y cuantas más coronas haya en las arcas de Bernhardt, mejor será el ejército que pueda permitirse mantener.

Estrategias

Hay varios factores importantes que hay que tener en cuenta para poder finalizar con éxito las distintas misiones del juego. En primer lugar, no se debe contratar a un regimiento porque el simple hecho de acumular tropas para cuando sean necesarias. Esto se explica por dos motivos muy sencillos: un regimiento cobra tanto por combatir como por quedarse acampado, y por otro lado, la mayoría de los regimientos son "adictos" a la batalla, por lo que si permanecen inactivos mucho tiempo se marcharán.

En segundo lugar, hay que aprovechar al máximo cualquier elemento del terreno para obtener ventaja sobre el enemigo. Por ejemplo, se puede agazapar a un regimiento de caballería tras una arboleda en espera de avistar al enemigo. Para ello, el regimiento debe estar mirando en una dirección concreta, ya que si no podría ser sorprendido por una horda de Goblins o no darse cuenta de la presencia de la misma hasta que fuese demasiado tarde. El hecho de que un regimiento mire hacia una dirección concreta es muy importante en Warhammer.

Por último, es vital proteger a las unidades débiles con las más fuertes, ya que las débiles suelen ser un factor decisivo en algunos momentos del juego.

Warhammer: Shadow of the Horned Rat es una buena apuesta por los juegos de estrategia inteligentes, vistosos y apetecibles. El argumento y el desarrollo de la acción crean el suficiente grado de adicción como para entretener muchísimas horas. Sólo queda esperar que el usuario sepa mirar con buenos ojos lo que se presenta como un magnífico principio para una saga que promete grandes expectativas.

Calificación

Warhammer

Pros: Shadow of the Horned Rat es un gran juego de estrategia escalado en misiones cuyo aspecto visual resulta impresionante. Además, la calidad técnica del juego es muy buena. Ambos factores influyen en un alto nivel de adictividad.
Contras: Tanto el juego como su manual, no ofrecen la suficiente literatura como para situar adecuadamente al jugador en el Mundo de Warhammer. Aunque hay varias páginas en el manual dedicadas a introducir la situación, se centran más en los protagonistas –los Grudgebringers– que en la globalidad de Warhammer.



Verde, que te quiero verde

Sim Isle

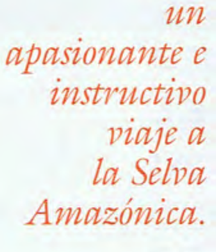
Desde que en 1987 Maxis publicase SIM CITY, la saga de los juegos SIM se ha convertido en una de las más populares y exitosas del mercado del software lúdico. Su nueva entrega nos propone un apasionante e instructivo viaje a la Selva Amazónica.

SIM CITY, el juego que catapultó a Maxis a la fama mundial, no sólo fue un enorme éxito a nivel comercial, sino también una considerable evolución respecto a la mayoría de los juegos de estrategia que por aquel entonces se ofrecían al usuario: obsequiarnos con la posibilidad de hacer casi lo que quisiesemos en nuestra propia ciudad, era algo sin precedentes dentro de un género bastante lineal y homogéneo en sus planteamientos.

Después de tan exitoso comienzo Maxis trato de dar continuidad al filón SIM con productos tales como SIM ANT, SIM EARTH, SIM FARM o SIM TOWN, que si bien consiguieron un notable éxitos comercial, no lograron capturar al 100% toda la magia del juego original. Por fortuna la nueva entrega del la serie, SIM ISLE, puede marcar un punto y aparte en este devenir, pues combina gran parte del encanto de SIM CITY con un desarrollo más atractivo que el de sus últimos predecesores.

Lo que este nuevo título tiene de común con otros juegos SIM es el hecho de que tenemos que controlar todos y cada uno de los aspectos de un territorio, alcanzando ciertas metas, luchando contra las catástrofes naturales –o no tan naturales– y, en general, manteniendo una constante evolución positiva del sistema –la Tierra, un hormiguero, una granja, una isla en este caso– que se pusiera en nuestras manos.

Sin embargo, SIM ISLE aporta además dos toques de originalidad al tradicional esquema de los juegos tipo SIM: los agentes y la exploración. El primero hace referencia al hecho de que podremos disponer de una serie de colaboradores que deberemos coordinar para el correcto "funcionamiento" de nuestra isla, y el segundo hace referencia a que cuando llegamos a ésta existen una considerable serie de factores desconocidos –plantas, animales, ruinas– cuya existencia sólo descubriremos mediante el reconocimiento palmo a palmo de cada porción de terreno de la isla.







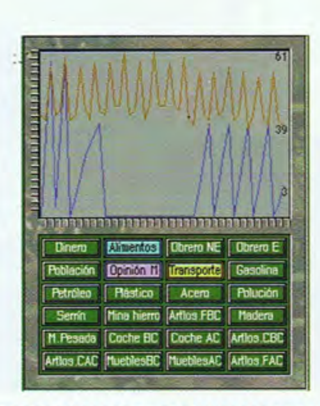
Sim Isle

Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486 DX/33 o superior, 8 MB de RAM, SVGA, 5 MB de espacio libre en disco duro, CD ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1
Editor: Maxis
Distribuidor: ERBE





Puedes comportarte como un especulador, un ecologista o una mezcla de ambas cosas a la vez



Misiones variadas

Al comienzo del juego puedes observar un mapeado en 2D en el que destaca la presencia de un total de 20 islas. Seleccionando una de ellas se nos mostrará una visión más detallada de su superficie junto con una breve sinopsis de la misión que nos propone. En algunos casos, por ejemplo, debemos explotar comercialmente la isla, para lo cual tendremos que dejar toda su extensión libre de flora, fauna e incluso población humana. Hay también algunos escenarios "políticos" donde nuestro objetivo puede ser por ejemplo ganar unas elecciones o combatir contra las mafias de la droga.

Por si no te convence esta variedad, hay incluso una misión que se condimenta con la presencia de OVNIS...

Pero más allá de ofrecerte un buen puñado de misiones con cierto mensaje subliminal de preservación de la naturaleza, el juego te permite escoger tu propio estilo para conseguir las metas que se te proponen: por ejemplo, si decides explotar a los nativos de las islas, nadie te lo impedirá. Así, gran parte de la gracia del desarrollo de SIM ISLE es que puedes comportarte como un especulador, un ecologista o una curiosa mezcla de ambas cosas a la vez. Eso si, en función de hacia que lado orientes tus intervenciones dependerán las consecuencias que estas generen para bien o para mal.



De "tour" por la isla

El manejo del juego se lleva a cabo totalmente a través del ratón; gran parte de la pantalla está ocupada por el mapa de la isla, que puedes ampliar o disminuir con tres niveles de "zoom". Seleccionando cualquiera de los objetos del mapa accederemos a una pantalla de información, donde por ejemplo, y suponiendo que hemos seleccionado un poblado, encontrariamos datos sobre su población o la lista de tareas que pudieramos realizar.

Bajo el mapa se encuentra la barra de los agentes; utilizando el ratón sobre uno de ellos se nos mostrarán sus habilidades, lo cual nos permitirá decidir en que tareas podemos emplearlos. De todas formas, estas habilidades no son fijas y podemos lograr que se incrementen a lo largo del juego. Justo encima de esta barra están las opciones para salvar y cargar, el marcador, los gráficos de status y el cuaderno. Este último representa una de las opciones más notables del juego, pues nos permite consultar una amplia gama de informaciones acerca de casi todo lo está presente en el juego: animales, plantas, edificios, polución, ecologia, etc...

Virtudes y defectos

Uno de los puntos fuertes del en torno del juego es todo lo referente al partado sonoro: una auténtica sinfonía de ritmos tribales, cantos de pajaros, rugidos, bramidos y demás sonidos animales nos acompoñarán durante el desarrollo de cada misión.

Por contra, y pasando a analizar los detalles que podrían haber sido mejorados, cabe destacar el hecho de que moverse a través de la isla requiere una cantidad de tiempo considerable, cosa que emperora aun en lo referente al uso de los agentes, ya que más de una vez tienes que pulsar y pulsar sobre una determinada tarea hasta conseguir que esta se lleve a cabo.

Pese a todo es justo reconocer que Sim Isle es una excelente oferta par los amantes de este tipo de juegos, ofreciendo un desarrollo sumamente adictivo que en todo momento te ofrece la sensación de estar manejando por completo la evolución de la isla. Por si fuera poco a todo esto haya que añadir las continuas enseñanzas que el juego proprociona acerca del dificil equilibrio entre ecología y progreso a través de nuestras propias acciones.

El truco es...

Esta vez vamos a ser tan concisos como prácticos: si quieres obtener difrentes trucos que te ayuden a jugar con ventaja este nuevo producto de Maxix dirigete a nuestra sección TOP SECRET y allí encontrarás lo que buscabas. Así cualquiera, ¿no?

Calificación

Sim Isle

Pros: SIM ISLE posee todo el encanto de SIM CITY e incluso más: variedad de misiones, posibilidad de controlar agentes, magnífica atmósfera y gran cantidad de infromación.
Contras: El interfaz de manejo del programa podía haber sido mejorado en alguno de sus aspectos para facilitar el control del juego.



Escuela de campeones

Grand Prix Manager

La Fórmula Uno es un deporte apasionante. En él se mezclan muchos ingredientes que entusiasman a numerosos seguidores: velocidad, riesgo, dinero, tecnología... Grand Prix Manager es un programa que permite al usuario de ordenadores vivir de cerca toda la emoción de este estupendo deporte.

Cuando una gran escudería gana sucesivas carreras, el mérito suele llevárselo casi exclusivamente el piloto artífice del logro. Sin duda, el encargado de dominar una máquina con tantos caballos, que llega a alcanzar velocidades superiores a los 300 kilómetros por hora, tiene mucho que decir, y si además consigue la victoria para su equipo, merece todo el respeto del mundo. Pero detrás de cada piloto, sea de una escudería poderosa o humilde, se puede encontrar un elevado número de personas dedicadas a perfeccionar todos y cada uno de los detalles que son necesarios para que un coche de Fórmula Uno pueda terminar la carrera. Los grandes pilotos pueden llegar a ganar más de 3.000 millones de pesetas por temporada.

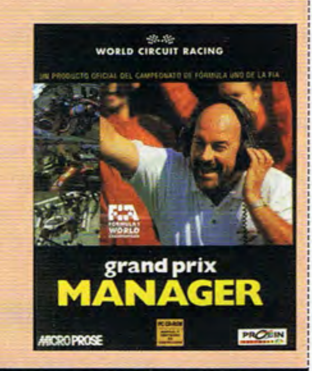
El coste económico de un coche supera los 4.000 millones y algunos patrocinadores llegan a pagar más de 200 millones por poner su logotipo en uno de los coches. Esto puede proporcionar la escala a la que se mueve este deporte, fuera prácticamente del alcance de la gente de la calle. Sólo unos pocos "elegidos" tienen acceso a los boxes en una carrera de Gran Prix; todavía menos son los que pueden sentir el placer de conducir una de esas terribles máquinas, y menos aún son los que pueden tomar las decisiones importantes en despachos y oficinas, decisiones sobre el futuro de una escudería de F1.

Muchos programas han intentado reproducir las sensaciones que se tienen al pilotar un coche de Fórmula Uno, algunos han conseguido unos resultados asombrosos. Ahora, los amantes del automovilismo podrán ver esta competición desde otro punto de vista.

La logística necesaria para mantener un equipo de Fórmula Uno es algo impresionante. Son más de 200 personas las que están en la nómina de una escudería normal; técnicos y especialistas altamente cualificados que se encargan de vigilar detalles que en apariencia resultan triviales pero que en los momentos decisivos pueden provocar que un piloto pierda una carrera, y su escudería miles de millones de pesetas... Sin duda dirigir a tanta gente en un trabajo tan delicado requiere mucha profesionalidad. El usuario tomará el papel de un manager de escudería. Desde el primer momento tendrá que hacer frente a los numerosos problemas y las pequeñas dificultades que le son planteadas por sus subordinados.

Contratar los servicios de los proveedores de motores, de los que proporcionan las piezas de recambio y la gasolina, será su primer objetivo. El manager deberá promover la investigación y desarrollo de su equipo de ingenieros, diseñadores y mecánicos, teniendo en cuenta que lo mejor es equilibrar la nueva in-



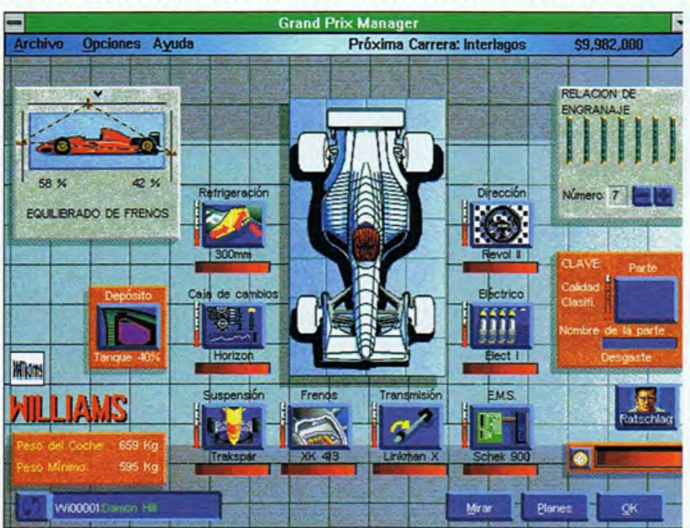


Grand Prix Manager

Precio: 7.495
Requerimientos de Sistema: 486 a 33 MHz, 4 Mb de RAM, Windows 3.1 o Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta gráfica SVGA
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

El usuario tomará desde el primer momento el papel de un manager de escudería









las malas, es decir, espiando.

El jugador tendrá la última palabra en los detalles mecánicos de cada uno de los coches que compiten por su escudería: centro de gravedad, reparto del esfuerzo de frenada, alineamiento de los alerones... Como se comprobó en Fórmula Uno Grand Prix, también de Micropose, todas estas variables influyen en el comportamiento del coche.

El usuario no debe obtener una idea equivocada sobre el tipo de juego que es Grand Prix Manager; no es una simulación automovilística propiamente dicha. El jugador no tiene la oportunidad de pilotar uno de los coches de carreras. Lo máximo a lo que puede llegar es a indicar el tipo de conducción que debe seguir cada piloto (agresiva, cauta, de mantenimiento de posición, en colaboración con un compañero...). Por tanto, se puede decir que el programa aquí comentado es la simulación estrategica más completa de gestión de un equipo de carreras que se puede ver en los monitores de un ordenador.

Los gráficos son más que buenos. En todo momento aparecen como fondo de las diferentes ventanas y menús numerosas fotografías inspiradas en el mundo de la Fórmula Uno. La música es un aspecto más para provocar que el jugador entre de lleno en su papel de manager general. Resumiendo, tanto imágenes como sonidos tienen una excelente calidad y un nivel de detalle desacostumbradamente alto en este tipo de juegos. Quizá el pequeño defecto más destacable es no poder manejar unos de los poderosos automóviles desde la perspectiva del piloto, pero para eso existen ya otros programas.

El truco es...

La única forma de lograr subir al podio es después de competir durante varias temporadas y perfeccionar sucesivamente todos los aspectos del coche y la infraestructura de la escudería. Y esto sólo se logra conociendo el mundo de la Fórmula Uno.

vestigación con la implementación de sistemas ya conocidos. Si quiere ahorrar costes para, por ejemplo, construirse unas instalaciones de pruebas exclusivas, puede optar por contratar los servicios de otra escudería, ya sea por las buenas, osea pagando, o por

Calificación

Grnd Prix Manager

Pros: Excelentes gráficos y sonidos. Para los grandes aficionados a este deporte es una ventaja que la simulación sea tan profunda y real, los principiantes encontrarán más difícil seguir este complicado mundo. Software y manuales en castellano.

Contras: La elevada complejidad provoca que el usuario deba leerse el manual antes de comenzar a jugar en serio. La adictividad no es muy elevada en jugadores no aficionados.

Estrategia de altura

Flight Commander 2

Son muchos los juegos dedicados exclusivamente a enfrentamientos bélicos terrestres; algunos permiten que el usuario maneje ciertas unidades aéreas, pero son pocos los dedicados por entero a combates aéreos. Flight Commander 2 es uno de ellos: un wargame dedicado completamente al combate de aviones.



La aviación ha tenido siempre un papel cardinal en todos los enfrentamientos del hombre desde que se construyeron las primeras aeronaves. Con su intervención efectiva y precisa se han conseguido victorias fundamentales en el desarrollo de guerras, con su imprescindible apoyo se han logrado superar objetivos de otra manera inalcanzables; en definitiva, la aviación tiene gran importancia en la vida moderna y, en particular, en la totalidad de los conflictos mundiales (actuales o futuros).

Sin duda, el usuario aficionado a la aviación de combate disfrutará al comprobar que se ha incluido en Flight Commander 2 gran cantidad de aviones de la historia moderna, desde 1950 hasta algunos todavía en proyecto. También se reproducen, en los escenarios incluidos en el juego, varias de la campañas más importantes de los últimos tiempos: Vietnam, guerra fría, Islas Malvinas y Golfo Pérsico.



Pilotando todos los aviones

En la pantalla principal, tras haber elegido el tipo de partida a jugar, el jugador encontrará los mandos y ventanas para dirigir todos los aviones bajo sus órdenes. Estos, claramente identificables al ser representados por cuadrados con el mismo color de fondo, obedecen los mandatos de forma independiente, cada uno de ellos con sus parámetros definidos en todo instante: velocidad, altitud, rumbo, armamento disponible... El jugador será el encargado de coordinar todos sus movimientos con el fin de obtener la victoria.

Para conseguir este objetivo es imprescindible superar ciertos objetivos, que dependen de la misión a realizar. Atacar algún objetivo terrestre, defender una posición aliada o interceptar aviones enemigos, son algunas de las misiones posibles.

En la ventana de combate, la más grande de todas, se puede seguir con diferentes ampliaciones el transcurso del enfrentamiento. Como ya se ha dicho, los aviones y las otras unidades tienen diferentes colores dependiendo del bando al que pertenezcan. De cada uno sale una flecha que indica el rumbo que va a seguir, y con una línea continúa se muestra el



Flight Commander 2

Precio: 5.850
Requerimientos de Sistema: 386 SX, 4 Mb de RAM, SVGA, CD-ROM, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Avalon Hill
Distribuidor: System 4

El juego incorpora una extensa base de datos sobre aviones, armas, objetivos y fuerzas aéreas









de acción. En la primera, el jugador (o jugadores) ordenan a sus unidades lo que deben hacer, y en la segunda se ejecutan todas las órdenes a la vez (las de los dos bandos). De la apariencia gráfica no se puede decir que llame mucho la atención, pero no supondrá ningún impedimento a la hora de que el jugador pase bas-

El truco es...

La mejor manera para no sufrir excesivas bajas e infligir el mayor daño posible al enemigo es conjuntar y coordinar el movimiento de todas las unidades. Como es normal, los aviones sólo deben pasar a postcombustión cuando se enfrenten al enemigo directamente.

camino que siguió en el turno anterior, además de ser proporcional a la velocidad actual.

Con la palanca de vuelo, en el lado izquierdo de la pantalla, se puede indicar al piloto qué rumbo debe seguir durante el siguiente turno. Es importante destacar, llegados a este punto, que el juego tiene dos fases diferentes que se repiten constantemente: fase de órdenes y fase tante tiempo delante del monitor, es decir, cumple a la perfección con su cometido. En cuanto al aspecto sonoro, pese a que se han añadido las voces digitalizadas de los pilotos hablando por radio, pasa por ser una cuestión secundaria y sin influencia en el desarrollo normal de la acción, aunque el jugador agradecerá escuchar el sonido de cualquier explosión de un avión enemigo.

Base de datos y E-mail

El juego incorpora una extensa base de datos sobre aviones, objetivos, armas y fuerzas aéreas. Está pensada para que el jugador la consulte durante toda la partida, sobre todo la información que necesite conocer en un momento dado. Por ejemplo, a lo mejor le interesa saber el alcance de un determinado misil enemigo o el tipo de armamento que monta una aeronave. Con una breve consulta tendrá datos suficientes como para emplear la táctica correcta y afrontar todas las situaciones.

Flight Commander 2 dispone de una interesante opción para jugar a través de mensajes de correo electrónico (e-mail). Ya sea por medio de una red local, Internet o una BBS (también intercambiando disquetes), el usuario podrá competir contra un amigo sin necesidad de compartir el mismo ordenador, aunque también es posible. Sin duda es una posibilidad atractiva enfrentarse a un contrincante humano, lo que añade al juego mucha más emoción. Para que el usuario disfrute al máximo y no se canse de jugar siempre en los mismo escenarios, puede utilizar el módulo de creación de batallas, válido por igual para juegos por e-mail. De esta forma, el número de batallas posibles crece casi hasta el infinito; el límite lo marca la imaginación y la paciencia de jugador.

Calificación

Flight Comander 2

Pros: Interface sencillo y rápido de usar. Permite jugar por correo electrónico, esto hace que las partidas sean mucho más adictivas.
Contras: Es un poco lento, sobre todo si los aviones salen separados unos de otros. Los gráficos son sólo aceptables.



Lucha sin cuartel

This means War!

Ya son habituales los juegos en los que se toma el papel de un gran general para conducir las tropas a la victoria. Normalmente son juegos con grandes dosis de estrategia pero con componentes arcade. This means war merece ser integrado en el mismo conjunto que otros programas ya célebres en este género.

Para usuarios que huyen de la estrategia pura, pero aún así gustan ejercitar un poco su órgano pensante, existe un tipo de programas especialmente diseñado que incorpora pequeñas dosis de acción y emoción. Los juegos como el aquí tratado no requieren grandes facultades ni diseñar profundas estrategias, sólo las ideas claras y que el jugador en general conozca con precisión las tropas a su mando. Por eso, han tenido tanto éxito varios programas que en principio no se esperaba que llegasen a ser conocidos.

Un argumento excusa

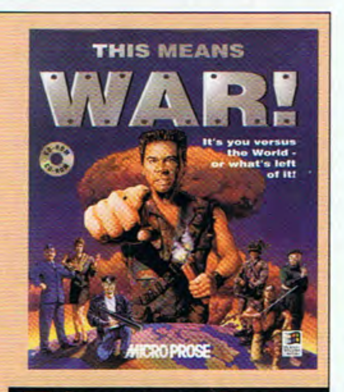
La historia que sirve de introducción para este juego (casi es una excusa), ha sido utilizada en un gran número de ocasiones anteriores; sin duda ésta no es la mayor virtud del programa. En un futuro cercano, las grandes corporaciones financieras han tomado el control de casi la totalidad de los recursos terrestres. Debido a un problema de índole mundial, los ordenadores que controlan las principales tareas han quedado paralizados. Las centrales nucleares, entre otros centros de importancia, están inutilizadas, llevando al mundo al caos completo.

En épocas de confusión siempre salen a la luz supuestos cabecillas que dicen llevar la verdad de su lado. Estos exaltados dirigentes manejan sus propios ejércitos personales; el poder del dinero les proporciona acceso a la más alta tecnología bélica. El mundo se encuentra desgarrado entre las diferentes posiciones. En estos momentos difíciles, cuando el hombre debe luchar por su supervivencia, no existen los amigos, los familiares ni los hermanos. Sólo existe uno mismo y la pugna por sobrevivir: esto es la guerra. Simple y llanamente.

Dicen que las comparaciones son odiosas y a veces lo mejor es evitarlas; pero en este caso no queda más remedio que explicar a qué otros programas se parece This means war, para que el jugador sepa con exactitud lo que se va a encontrar en su monitor. El usuario contemplará gráficos en perspectiva isométrica, escenarios rectangulares con numerosos accidentes geográficos, y pequeñas pero claras unidades similares a los de programas como Command and Conquer o Warcraft. Las similitudes quizá sean demasiadas, no sólo en cuanto a los conceptos básicos sino también en algunos detalles puntuales.

El jugador toma el papel de una de las facciones en la lucha, en concreto de los que se supone que son los "bue-





This means War!

Precio: 6.495
Requerimientos de Sistema: 486DX-66, 6 Mb de RAM, Windows 3.1 o superior, CD ROM, tarjeta gráfica SVGA
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

En tiempos difíciles sólo existe uno mismo y la pugna por sobrevivir: así es la guerra

nos". Su misión principal es derrotar a sus enemigos en cada una de las batallas en las que interviene, asignadas por el alto mando en varios lugares del mundo. Pueden ser operaciones de defensa de territorios, ciudades u otros emplazamientos; ataques por sorpresa a posiciones enemigas, misiones de reconocimiento... La variedad es elevada y digna de mención.

Paso a paso

Como es normal en este tipo de programas la dificultad de cada escenario sube progresivamente según se van logrando objetivos. En las primeras partidas son pocas las construcciones y el tipo de tropas que se pueden crear: asentamientos para la población, molinos eléctricos y tropas de infantería. El usuario deberá ser paciente para poder experimentar todas las posibilidades de que dispone este programa, ocultas hasta la tercera o cuarta batalla. Entrenar espías e ingenieros; construir aviones, satélites, cazas, carros armados y vehículos de exploración; desarrollar nuevas armaduras y motores, son algunas de las acciones que se pueden llevar a cabo en los primeros momentos del juego, luego las sorprendentes posibilidades del programa deberán ser descubiertas por el jugador.

Esta forma de proceder servirá para que el usuario principiante, que comienza desde cero, pueda ir progresando en su dominio del programa según aumenta la dificultad de las misiones. Los primeros trabajos, a los que ya se ha hecho referencia, se basan simplemente en construir las suficientes unidades de infantería, de forma continua y constante, como para resistir el primer ataque enemigo y luego contraatacar para destruir el cuartel general del otro bando.





> **El truco es...**
>
> **La mejor defensa es un buen ataque; por lo menos es lo que se suele decir. En esta ocasión es una buena filosofía para llevar a la práctica cuando haya que defender posiciones frente a un enemigo infatigable.**

De This means war se podría decir que es un juego correcto que, aunque tenga muchos parecidos con otros programas ya editados hace un tiempo, hará que el jugador pase momentos entretenidos y divertidos (razón que justifica la existencia de cualquier juego de ordenador).

También es cierto, y por ello digno de ser reseñado, que tanto el tutorial del propio juego como el del manual de usuario son el mismo texto, sin que se incluya ninguna partida de práctica para que el jugador lleve a cabo los consejos y siga las instrucciones que recibe, cosa que hubiera sido muy de agradecer.

> **Calificación**
>
> **This means War!**
>
> **Pros:** Este juego posee una gran adictividad. El jugador querrá pasar a toda costa a la siguiente "fase" y comprobar con sus propios ojos qué le depara esta cruenta guerra. La banda sonora, en formato CD Audio, es realmente estupenda; muy guitarrera.
> **Contras:** El tutorial en línea es simplemente un texto que aparece en pantalla, sin partidas de práctica ni de entrenamiento. El modo de funcionamiento no es todo lo intuitivo que podría esperarse; demasiado complicado.



El caballo de hierro

1830 Railroads & Robber Barons

Con la llegada de miles de inmigrantes a la Costa Este de los Estados Unidos surgió la necesidad de crear un sistema de transporte para poder satisfacer las necesidades de los nuevos colonos. Los grandes magnates de ferrocarril no tendieron los primeros tramos de vía por el bien común. No, lo hicieron para llenar sus bolsillos.

Los juegos de tablero eran el único medio para que varios amigos se reunieran para simular algún aspecto de la vida moderna: un conflicto bélico, una simulación financiera... Todos poseían unas determinadas reglas especificadas de antemano, por tanto, se pueden considerar como el antecedente de los que hoy son las simulaciones para ordenador.

Debido principalmente a la complejidad de las reglas, cuanto más real es la simulación, más normas se necesitan. Los complicados juegos de tablero han estado siempre destinados a personas con elevado interés en aprenderse manuales repletos de instrucciones. Para jugar es necesario recordar en todo momento el orden de las fases de juego, los tipos de condiciones que se aplican en cada instante y numerosas cosas más; un lío para los que están aprendiendo a jugar. Con la proliferación de los ordenadores, casi uno en cada casa, los juegos de simulación, gracias a las fieles adaptaciones, se han convertido en algo asequible para todos los usuarios interesados, expertos y principiantes por igual.

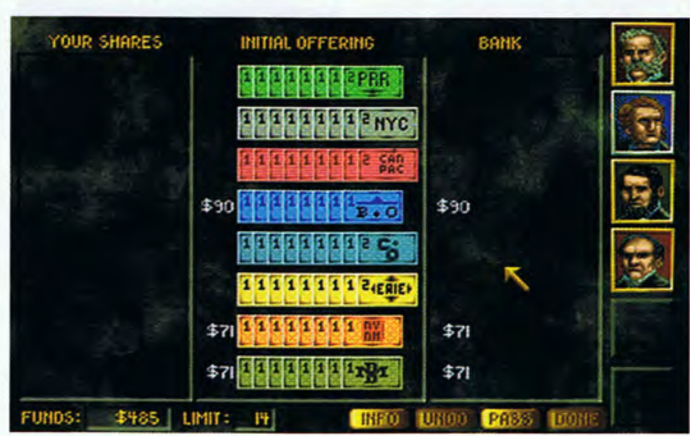
Los pioneros

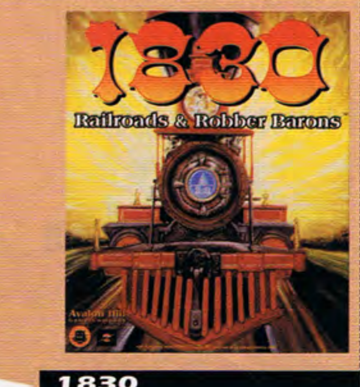
1830 es juego para uno o varios jugadores (hasta seis). Cada jugador representará el papel de un importante magnate del ferrocarril. Son ocho personajes reales de la historia americana, con su pequeña biografía incluida. Esos hombres son: Oakes Ames, Daniel Drew, James Fisk, Jay Gould, C.P. Huntington, Thomas Scott y George Westinghouse.

Cuando el jugador ha elegido el personaje con el que quiere participar (lo cual no tiene mayores consecuencias para el juego) se pasará a la fase de disputa de las compañías privadas. Cada uno de los magnates pujan sucesivamente por las que más sean de su agrado.



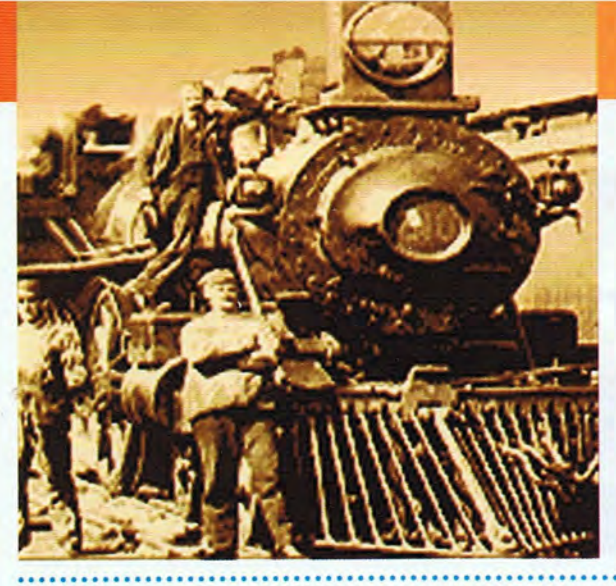






1830

Precio: 5.850
Requerimientos de Sistema: 386SX o superior, 4 Mb de RAM, tarjeta gráfica VGA, CD-ROM, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: de 1 a 6
Editor: Avalon Hill
Distribuidor: System 4



Los magnates del ferrocarril han de conectar todas las ciudades que puedan y proporcionar su útil servicio a sus habitantes

Cada una tiene su precio y proporciona ciertas ventajas al que logre obtener finalmente su título de propiedad, por lo cual las mejores suelen tener varias ofertas de compra. La decisión final se toma en una subasta cerrada entre los pujantes interesados, donde algunos cederán los derechos después de haber conseguido que el usuario gaste mucho dinero en la pugna.

Lo siguiente que se encuentre el jugador ya forma parte del juego en sí: la pantalla de bolsa. En una partida normal se alternan las operaciones en bolsa con las maniobras propias de una compañía ferroviaria: poner vías, construir estaciones, cobrar dividendos, invertir capital en la empresa... En la sección de bolsa el jugador debe obtener el control y convertirse en presidente de al menos una compañía.

Partiendo de las base corporativa de cada compañía, los magnates del ferrocarril han de conectar todas las ciudades que puedan y proporcionar su útil servicio a sus habitantes. En la pantalla principal (y única), divida en hexágonos adyacentes, aparecen representadas todas las ciudades, vías, accidentes geográficos y otros aspectos de interés para el jugador.





El truco es...

Ayudará mucho al jugador mantener alejadas a las otras compañias de sus ciudades y de sus vías; podrá utilizar las cordilleras montañosas como escudo disuasorio. Hacer túneles a través de las montañas es caro y poco efectivo, sólo es recomendable cuando se quiera acceder a ciudades importantes.

El dinero lo es todo (?)

El juego termina cuando el jugador pierde todo su dinero y no puede hacer frente a los gastos que se le vienen encima; también acaba cuando al banco se le termina el dinero necesario para operar. En cualquiera de los dos casos el ganador es el personaje con más capital, incluyendo el dinero personal y el valor de los certificados de propiedad.

Los gráficos no son el punto fuerte de este programa, por decirlo de alguna forma: parecen sacados de un juego de hace varios años. También es cierto que las simulaciones en estado puro como ésta no requieren un cuidado entorno gráfico, pero una apariencia agradable facilita el juego y ayuda a permanecer varias horas delante del monitor, requisito indispensable si se quiere dominar los principios básicos que lo rigen. Con los sonidos ocurre lo mismo, el juego no es destacable por ningún aspecto, ni banda sonora, ni efectos especiales, ni locuciones. En definitiva, técnicamente hablando este juego no tiene nada que ofrecer.

1830 (Railroads & Robber Barons) es un juego de tablero adaptado al ordenador sin casi añadir ningún detalle adicional. Se podrían haber incorporado nuevos ingredientes para completar un programa que es entretenido pero no adictivo: más efectos de sonido, música más animada, un escenario con una extensión mayor y un nivel de detalle visual más elevado.

Calificación

1830



Pros: Pueden participar hasta seis jugadores. El usuario podrá conocer la historia de los Estados Unidos.

Contras: Los gráficos y sonidos son demasiados sencillos. Los abundantes tecnicismos en inglés no ayudan a que el usuario comprenda lo que se le dice.

Si Dios fuera mi juguete

Millennia Altered Destinies

En una galaxia donde la evolución de las especies fué concebida para alinear un equilibrio entre poderes, tu puedes alterar el horizonte de los acontecimientos. Tu misión principal será modelar la curva del tiempo para regalar la paz al Universo.

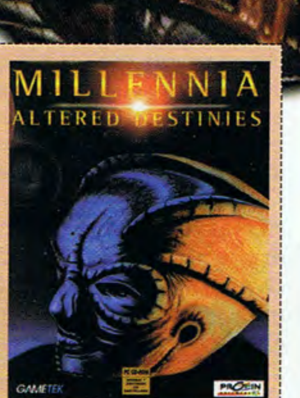
En una famosa película estrenada no hace mucho, se dijo la frase que quedó grabada en mi memoria y a continuación reproduzco: "La fuerza biológica es la mayor fuerza del planeta". Sin duda es una idea acertada, porque biología y estrategia se complementan mutuamente y son la base de este juego que comenzó en la tierra hace millones de años, y ahora continúa ahora la partida en la galaxia de Echelón. Los protagonistas han cambiado pero el fondo sigue siendo el mismo. Aquí no hay lugar para la suerte, ni los dados podrán jugarte malas pasadas, ya que –en definitiva–, el resultado obtenido para todo el conjunto de la galaxia, será consecuencia del cúmulo de tus actuaciones anteriores.

Iniciando secuencia de transmisión

Para iniciar este juego de estrategia espacial, lo primero que se te dará será una nave. Como puedes adivinar, existen muchas funciones en los mandos de la misma para atacar las finalidades particulares en cada una de las fases del juego, pero su manejo es de lo más sencillo.

En pocas palabras, tus actos deberán ir dirigidos a localizar un planeta que tenga posibilidades de ser habitado dentro de la galaxia. Una vez establecidas las coordenadas para llegar a él –en el mapa estelar del ordenador–, habrá que desplazarse hasta sus proximidades, enviar una transmisión con las semillas de la vida hacia la superficie del planeta, y esperar que crezcan como especie, adaptándose a ese entorno. Una vez hayan desarrollado algún tipo de civilización, deberás intentar solucionar los posibles conflictos que surjan en su historia y que puedan poner en peligro la raza creada extinguiéndola. Esta raza, uniendo su peso a las otras que puedas modelar, deberá frenar la invasión de unas criaturas virales que han invadido la galaxia: los Viroids.

Para que puedas llevar a buen término tus inquietudes, te ha sido entregada una nave especial con un dispositivo que te permitirá navegar a través de los hilos del tiempo, para poder restaurar aquello que se vaya deteriorando poco a poco. Estos viajes tienen dos peligros fundamentales: uno el gran consu-



Millennia

Precio: 7.495
Requerimientos de Sistema: 386/33 Mhz, 8 MB de RAM, 5 MB de Disco duro, CD-ROM, ratón, MS DOS 5.0 o superior
Nº de jugadores: 1
Editor: Gametek
Distribuidor: Proein



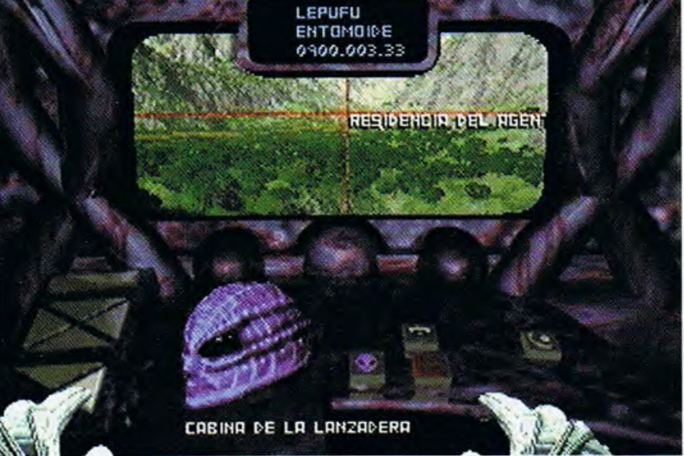


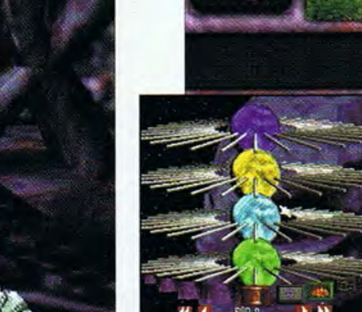
Te ha sido entregada una nave espacial con un dispositivo para navegar por los hilos del tiempo











mo de combustible, y el otro, la creación de tormentas en el tiempo. Estas alteraciones temporales pueden llegar a desembocar en un alud de fuerzas imparables que podrían destruir la nave. No conviene pues, alterar a tontas y locas los horizontes de los acontecimientos.

Para explorar

Dentro de la nave podrás moverte desde la consola de la vista principal hacia la sala de transporte, el módulo de la lanzadera, el control de repostado y reparaciones, la consola de comunicaciones, el ordenador de la nave e incluso podrás también fugarte de la galaxia cuando te lo permita el buen manejo de las situaciones en las que te hayas visto comprometido durante tu periplo.

En cada uno de estos apartados, tendrás que realizar funciones específicas tales como el control de las civilizaciones, la elección de destinos, la renovación de elementos dañados de la nave; podrás establecer comunicación con tus contactos en las distintas civilizaciones, los cuales irán informándote puntualmente cuando lo pidas, de la situación que en ese momento se registre alrededor de su colonia, etc.

En realidad son elementos complejos en los que cualquier pequeña modificación, por insignificante que parezca, quizá llegue a dar al traste con tus planes. Una aventura que hará devanarte los sesos, llegando a entrar en contacto con formas de vida cuyas costumbres y actitudes te son desconocidas: un aliciente añadido a este rompecabezas.

El truco es...

Vigila el combustible, consulta con frecuencia la computadora y prueba a establecer una colonia entomoide en un planeta tropical u otra piscina en uno oceánico. No te acerques a los volcánicos. Controla los años de los acontecimientos en rojo. A veces podrás aprovechar la gravedad de los gigantes gaseosos para añadir combustible a la nave.

Calificación

Millennia

Pros: El desarrollo del juego nos ofrece una visión distinta y más directa de los acontecimientos, que la ofrecida hasta ahora en el mundo de la estrategia. El hecho de desarrollarse en un entorno espacial, supone para mí un aliciente más.
Contras: Los gráficos son bastante pobres, y en Millennia esto se acusa más ya que se trata de un juego que ofrece grandes posibilidades –ahora desaprovechadas– en este campo.



Ardides en remojo

Algunas personas piensan que, en esta vida, todo tiene solución menos la muerte. Supongo que para los muertos, cualquier cosa podrá arreglarse menos la vida. En cualquier caso, de vidas extra, inmortalidad, armas y favores hablaremos desde ahora, dado que tenemos las respuestas a varios de vuestros quebraderos de cabeza. No son soluciones definitivas, sino ayudas para que os sea más fácil terminar lo que comenzásteis. Estos trucos, que se publican –gracias a la colaboración de muchas personas, y entre ellas vosotros, los lectores–, se agradecen siempre, pero resulta prácticamente imposible redactar estas cinco páginas repletas de trampas piadosas sin que nadie conozca el secreto de algunas de ellas. Aún así, confiamos en que una parte de las que aquí se expongan, os faciliten las respuestas a esas preguntas que tradicionalmente ha venido formulándose el hombre desde que tiene conciencia de sí mismo: ¿Hacia donde vamos? ¿De dónde venimos? ¿Existe un Dios?... ¿Encontraré una solución a éste juego?...

Por cierto, lo del título... Cuando estaba escribiendo esta sección, tenía sobre la CPU del ordenador una taza de té –bueno, casi, porque era un vaso de plástico con agua caliente– Moví el joystick; los cascos cayeron, un cable se enganchó... En fin: parte de la información perdida, más de veinte minutos limpiándolo todo...

Hi Octane

Como primer plato del día –para ir abriendo el apetito–, os invitamos a comer... ¡Perdón!, a correr, pero no alrededor del circuito, sino hacia vuestro ordenador para usar las funciones de la siguiente lista de teclas que hará más llevadera la tortura de las tensiones en la pista:

ALT·+ F1 ....Suicidarse.
ALT + F2.............Destruir todos los enemigos.
ALT + F3.............Llenar el depósito.
ALT + F4.............Municiones al máximo.
ALT + F5.............Cargar los escudos al máximo.
ALT + F6.............Se te concederá una vuelta más.
ALT + Y...............Activar el piloto automático.
ALT + C ....Desactivar el piloto automático.

Raptor

Joan Quevedo, de Barcelona, aconseja a los lectores que tengan algún vínculo con este juego, pulsar repetidamente la tecla de borrado –situada sobre el intro– en cuanto comiencen a jugar. Esto dará lugar a que se os proporcionen varios láser extra que podrán venderse más adelante para –de esta forma– poder comprar las armas que se prefieran.

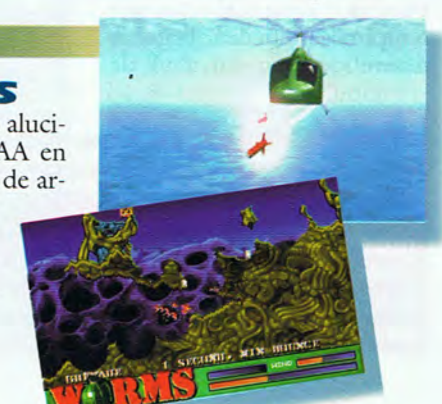
Warcraft

Desde Alcobendas (Madrid), Juan Manuel Garrido envía a todos los lectores de CGW estas seis claves. No solucionarán vuestra vida, pero pondrá un poco de felicidad en ese afán por terminar el juego. ¿Será suficiente? Por si .no lo es, añadimos nosotros los tres últimos:

INTRO + CORWIN OF AMBER: ..... Mensaje para saber qué tipo de trampa está activada.
POT OF GOLD: ....Añadirá 65.000 monedas de oro.
EYE OF NEWT:........Podrás descubrir todo los hechizos.
IRON FORGE: ....Sirve para aumentar el poder de las armas.
SALLY SHEARS:......Visualiza la totalidad del mapa.
THERE CAN BE ONLY ONE:....Matar al golpe.
YOURS TRULY: ....Ganador.
CRUISING DEFEAT: ....Perdedor.
IDES OF MARCH:.......................Final de campaña.

Worms

Si quieres ver algo alucinante, escribe BAA BAA en la pantalla de selección de armamento y se te permitirá llevar a cabo un truco que implica a una oveja y al arma definitiva del universo.







Actua soccer

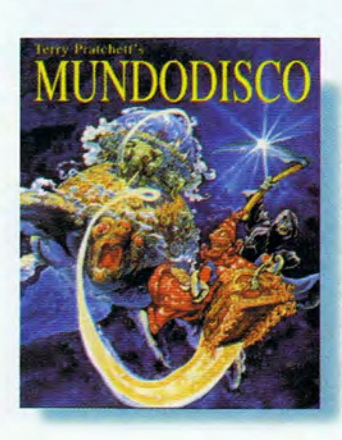
Para los amantes del deporte, aquí queda impresa la clave que les permitirá acceder al equipo, no bueno, sino absolutamente definitivo del juego: Teclea SOCCER–01142475549 y tus ojos se saldrán de las órbitas. Procura poner un paño en la mesa... por la baba y esas cosas.

Mundo Disco

En seguida se explicará cómo conseguir alguno de los elementos necesarios para la construcción del ansiado detector de dragones.

•El BASTÓN: Deberás encontrar a Windle Poons para convencerle de que puede cambiar su bastón por tu palo de escoba –aquél con el cual bajaste a Luggage del armario–

•LA ESPIRAL DE METAL: Para conseguirla, deberás salir de la Universidad, pidiendo al aprendiz de mago que te confíe el hechizo –deberás ser persistente– Una vez conseguido, dirígete a la peluquería para examinar el rulo y convencer a la señora que debe lucir un peinado más actual. Cuando observes al peluquero meterse un rizo en el bolsillo, utiliza las artes del robo que aprendiste cuando el pillo te robó la varita y sustrae el rulo, que es la espiral de metal requerida para la construcción de artilugio.



•EL ESPÍRITU MALIGNO: Deberás dirigirte hacia la casa del alquimista –al final del pasaje–, y dejar caer el maíz del establo dentro del aceite caliente. Deberás intentar arrancar el espíritu que se encuentra al fondo. Al verte, correrá hacia la ratonera, por lo tanto deberás atraerle con el alambre de la tienda de juguetes y el gusano que se encontraba entre los tomates maduros de la plaza.

Lemmings II

¿Estáis estancados en alguna fase al jugar con estos simpáticos pequeños? ¡Sin problema! Con la opción CHEAT MODE, podrás acceder a cualquier nivel. Para visualizar esta opción, deberás editar previamente el fichero L2.ini y añadir la siguiente línea: CHEAT = 1

The Lion King

Además de los trucos para éste juego –teclear "DWARF" en cuanto el mono levante al león, o pulsar la letra "L" cuando se esté jugando para poder ascender de nivel–, Victor Camacho nos remite desde Aranda de Duero –en Burgos– soluciones para los cuatro juegos que publicamos a continuación; una generosidad que agradecemos de todo corazón. Para el Rey León, añadiremos que la letra "H" os proporcionará una salud envidiable.

Fury 3

¡Estamos dispuestos a presentaros un "furioso" strip-tease!, ¡Ante todos vosotros, un juego al desnudo en esta sección! En la lista de códigos impresos que siguen, los cinco primeros sirven para diversas funciones y los siete restantes para el armamento: ¡Ahí van!

TRYMEON:.........Para hacerte invencible.
GIVITIUP: ....Todas las armas.
URDUSTD:.........Activar el turbo.
JUMPNIT: .... Saltar a un nivel nuevo.
WORMITx: ....(Donde la "x" es el número del nivel)
PACKIN1: .... Servo Láser.
PACKIN2: ....Cañón Isokenético.
PACKIN3: ....Láser Rápido.
PACKIN4: ....Dom.
PACKIN5: ....Modo Víbora.
PACKIN6: ....Modo Baryon.
PACKIN7: ....Superbomba.







Xenon 2

Las mentes más privilegiadas de nuestra redacción, te ofrecen una descarada solución para poder terminar el juego que regalamos con el número anterior. Este truco consiste en pulsar la tecla F7 cuando estés en la pantalla destinada para la selección de la tarjeta de vídeo. Una vez comenzado el juego, para acceder a la inmunidad total, pulsa la tecla "i" Como es natural, esta manera de jugar carece de todo aliciente, pero cuando completéis el juego vais a comprender porqué tardabais tanto en pasar de nivel.

Heretic

Sus trucos vienen dados en la misma línea que los de Doom y se ejecutan pulsando las teclas que aparecen a continuación:

IDDQD: ....Suicidarse.
IDKFA: ....Perder las armas.
COCKADOOOLEDOO:..........Convertirse el pollo.
ENGAGEXX: ....Debes sustituir las "X" por el episodio y nivel correspondientes.
MASSACRE: ....Muy útil para aniquilar todo lo que veamos.
PONCE: ....Con él recuperamos toda la energía.
QUICKEN: ....Invulnerable.
RAMBO:..................Recuperar todas la armas.
SKEL: ....Recuperar todas las llaves.

Terminator: Future shock

Durante el siglo XXI, el pillaje y el vandalismo se ha apoderado de la ciudad de los Ángeles. Los ingenios mecánicos de Terminator también, pero no te preocupes porque no estarás sólo: te mando estos cinco aliados para que te ayuden.

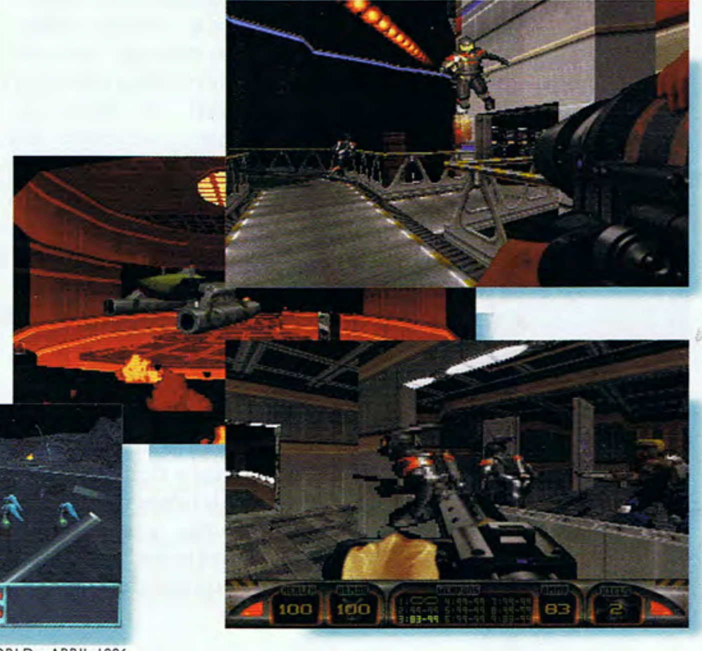
BANDAID: ....Restaura tu salud o tus armas.
ICANTSEE: ....Te otorga visión nocturna.
NEXTMISSION: ...Te transporta hasta una nueva misión.
SUPERUZI: ....Da una supercarga al arma Uzi.
TURBO: ....Acelera el juego.

Descent

Con Descent se despide ésta serie de trucos enviada por Víctor Camacho. Ha sido una verdadera gozada recibir tantos de un tirón y te animamos –tanto a ti como al resto de los lectores– a seguir en ésta dinámica. En cuanto al juego, el "consejo" consiste en añadir a la lista publicada en el número 3 de ésta revista el código FLASH, que sirve para iluminar el camino por donde debes ir.

Duke Nukem 3D
(versión Shareware)

DNCORNHOLIO: ....Modo Dios.
DNITEMS: ....Da todo.
DNSTUFF: ....Todas las armas en el teclado.
DNHYPER: ....Te da esteroides para ser más fuerte.
DNSCOTTY1X: ....Para moverte entre niveles, donde la "X" es el nivel deseado.
DNCASHMAN: ....Lanza billetes cuando aprietas la barra espaciadora.





Lost in Time 1y2

Hemos recibido en nuestra redacción una gran cantidad de cartas y llamadas telefónicas, pidiendo la solución a uno de los pasajes de este juego, en concreto la pantalla del caballo y el tractor. Pues bien, aquí va la solución, pero no es necesario que nos deis las gracias...

1992 – MANSIÓN DE LA PRUNELIÉRE: Dale al caballo una de las manzanas que se encuentran dentro de la cesta en el tractor. Ve hacia el pórtico: coge el mensaje y la flechilla que se encuentran allí clavados. Ahora debes coger: del tractor la batería y de la guantera el paquete de cigarrillos vacío –con el raspador dentro– y un trozo de papel de aluminio. Toma la pipeta y saca ácido de la batería para verterlo en la cerradura.



Warcraft II

Los trucos elegidos para este juego, se dividen en dos entregas. En primer lugar, os vamos a dar unas claves para teclear mientras estéis jugando –pulsando enter después como sabéis–

IT IS A GOOD DAY TO DIE: Te hace invencible.
NOGLUES: ....Anula las trampas.
VALDEZ: ....Añade 5.000 en petróleo.
SHOWPATH: .....Te muestra el mapa.



MAKE IT SO: .....Para construir rápido.
HATCHET: ....Para que –con menos golpes– se talen más árboles.



René Serral, de Xerta (Tarragona), ha decidido aliviar vuestras pesadillas, en concreto las de aquellos a quienes éste juego supere. Tan sencillo como editar la partida grabada que queráis y poner en ella todo el oro, madera y petróleo que necesitéis.

Para ello, sólo hace falta un editor hexadecimal. Deberás hacer lo siguiente con el archivo: Ve a la posición 208 (hexadecimal) del archivo, donde tenemos los bytes del oro. Para cambiarlo, sólo debes pasar a hexadecimal el número que quieras. Vgr.: el 10.000 decimal en hexadecimal es 2.710 Ahora solo nos queda hacer que el juego entienda ese hexadecimal. Para ello, invertimos el número hexadecimal dos a dos, es decir en el caso anterior, el número válido sería 10 27 (hexadecimal) para ponerlo en los dos bytes a partir de la posición 208, que es donde estábamos. A juicio de René, el número más alto que acepta el programa es 1677215, o sea el FF FF FF en hexadecimal. ¡No os paséis!

Para modificar la cantidad de madera y petróleo, se hace de la misma forma, sólo que los desplazamientos en hexadecimal, serían: para la madera el 1C8 y para el petróleo 248.

Hexen

¿Que estás parado en medio del juego por causa de alguna tontería? ¡Siempre puedes usar estos trucos para seguir avanzando:







SATAN: ....Modo Dios.
VISIT (1–41): .....Cambiar de nivel.
INDIANA: ....Todos los artefactos.
NRA: ....Todas las armas
BUTCHER: ....Matar todos los monstruos.
INIT: ....Reiniciar el nivel.
LOCKSMITH: ...Coger todas llaves.
SHADOWMASTER (0–2): .. Cambiar la clase.
MAPSCO: ....Mostrar mapa.
CLUMBED: ....Salud plena.

Earthworm Jim
(Windows'95)

Como sabéis, esta mente gusana en cuerpo sano, puede convertir vuestra habitación en un verdadero campo de batalla. Para que la lucha os sea más llevadera, aquí os listamos una serie de artimañas que podéis teclear en cualquier momento del juego.



HATMAN: ....Transforma a nuestro héroe en un boceto a lápiz.
ITSAWONDERFUL: ....Vida extra.
ONANDONANDON: ....Concede al jugador el mayor número de posibilidades para continuar.
POPQUIZHOTSHOT: ....1.000 disparos.
SLAUGHTERHOUSE: ....Permite saltar a cualquiera de los cinco primeros niveles.

Pitfall 95

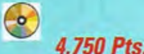
Un benefactor a quien agradecemos su interés, nos hace partícipes de algunas ayudas para este juego en Windows 95. Os recordamos que los trucos pueden incluso permitirte terminar el juego, pero en cualquier caso, el interés del mismo disminuye en proporción a la eficacia de los trucos usados.

MEOWMEOWLIKE MEOWMAN: ... 9 vidas.
EAT MOREBRAN: .9 veces continuar.
HATMAN: ....Te conviertes en hatman.
Si lo tecleas una segunda vez, serás normal, pero las secuencias de animación estarán con hatman. Si lo tecleas una vez más volverás a ser como antes.
IDDQD: ....Descubrirás una sorpresa.
FIVEEASYPIECES: Al quinto nivel.
PUMPYOUUP: ....99 unidades en cada una de las armas.
LETSDOTHETIMEWARP: ....Volver al juego original.
IDBUYTHATFORADOLLAR: .... Permite el acceso a todos los niveles.



SIMULADORES



ACORAZADOS PLUS


CDS07 — 4.750 Pts.

Recrea las grandes batallas navales. Una fiel reproducción del sonido, espectaculares vistas en 3D, con libro de señales y telescopio para buscar signos de debilidad o impactos y daños en su casco.

ACES OF THE DEEP

CDCK5 — 8.975 Pts.

CK13 — 7.975 Pts.

Tú darás las ordenes en una de las técnicamente más avanzadas y realistas simulaciones de submarinos alemanes de la II Guerra Mundial. Lleva tus habilidades técnicas al límite. El último simulador de submarinos.

ACES COLLECTION


CDK10 — 8.900 Pts.

Experimenta la intensidad del combate aéreo en cuatro escenarios y de siete décadas. Combate en misiones individuales rápidas, o alístate para operaciones en guerras mundiales o en el Golfo Pérsico.

FALCON 3.0


CDS36 — 4.450 Pts.

Disfruta de la experiencia de ponerte a los mandos de un fantástico avión de combate, participa en las más explosivas campañas y experimenta el vuelo de un escuadrón equipado con la más alta tecnología.

EF2000


CDA25 — 8.900 Pts.

El más impresionante simulador de combate que jamas hayas manejado. Las gotas de sudor caen por tu cara, tu adrenalina está por las nubes y tienes el estómago en un puño. Estás pilotando el EF2000 y nunca dos batallas serán iguales.

F-16 COMBAT PILOT


S455 — 3.000 Pts.

Al amanecer comienza la reunión con el resto de los pilotos. Planificas los objetivos de la jornada, las tácticas a seguir, las maniobras de combate. Comienzan las emociones, estás despegando.

B-17 FORTALEZA VOLANTE


CDS31 — 2.500 Pts.

Dirige una tripulacióndе en una serie de 25 misiones de ataque controlando la posición de la ametralladora, para defender a la fortaleza aérea de la Luftwaffe.

DOG FIGHT 80 AÑOS DE BATALLA AEREA

CDS13 — 2.500 Pts.

Un hecho: en combate aéreo, el mejor piloto casi siempre es el vencedor. Elige entre 12 cazas legendarios y 6 escenarios históricos.

F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0

CDS17 — 2.500 Pts.

Cuando estés al mando, tendrás la impresión de que la noche te pertenece, es inaudito, absoluto, indetectable. Concebido para misiones nocturnas.

F-1 GRAND PRIX


CDS15 — 2.500 Pts.

¡Abróchate el cinturón de seguridad!. Ningún otro simulador de carreras de coches le puede hacer sombra. No existe un simulador con más realismo

F-15 STRIKE EAGLE III


CDS16 — 2.500 Pts.

Un combate aéreo con tanto realismo que te dejará sin respiración. Un reto incluso para los auténticos pilotos F-15 con más experiencia.

TASK FORCE 1942


CDS30 — 2.500 Pts.

Al mando de una flota de acorazados, destructores, cruceros y buques para luchar contra las agresivas fuerzas enemigas en el Pacífico Sur.

HARRIER JUMP JET


CDS32 — 2.500 Pts.

Jamás estarás más cerca de la realidad. Excepto si te alistas en las Fuerzas Aéreas. Pilota un Harrier GR7 de la R.A.F., un AV-8B de la Marina Americana en tres zonas calientes de conflicto.

SILENT SERVICE II


CDS11 — 2.500 Pts.

S443 — 2.500 Pts.

Atrévete a manejar un submarino estadounidense de la Clase Gato. Toda una serie de objetivos a eliminar, toda una serie de sensaciones subacuáticas por vivir.

GUNSHIP 2000


CDS14 — 2.500 Pts.

Colócate en el asiento del piloto de un moderno helicóptero de asalto, volando a través de un moderno 3-D en el que la topografía está perfectamente detallada. Un escalofrío, una subida de adrenalina.

STUNT DRIVER

S461 — 2.500 Pts.

Toda la diversión de un rally acrobático real sin sufrir magulladuras. Prepárate para la carrera más salvaje y divertida de acrobacias de tu vida. Deslizarse por los "loopings", saltos espectaculares...

DREAMS OF FLIGHT


CDS04 — 5.650 Pts.

Durante siglos, el ser humano soño poder volar. Este CD ROM altamente interactivo es una crónica de la historia del vuelo, explorando cada aspecto de la aviación, desde el pasado hasta el presente. Incluye 65 ilustraciones de aviones historicamente significativos.



JUEGOS DE MESA

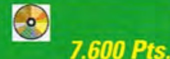


PC MUS

A21 — 2.495 Pts.

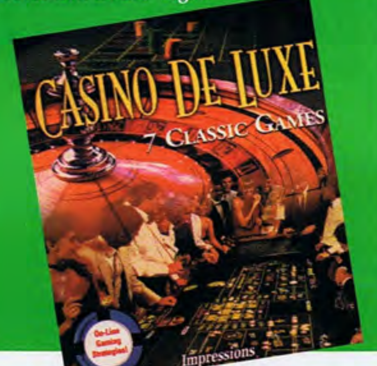
El primer juego de Mus comercializado en España.

Puedes elegir a tu compañero entre los personajes más famosos para participar en un prestigioso torneo. Gráficos, animaciones, voces digitalizadas, en un entorno totalmente interactivo. Ideal si eres un gran jugador o si quieres aprender practicando.

CASINO DE LUXE


CDK24 — 7.600 Pts.

Una colección de 7 juegos clásicos que te transportan a la sala con sonidos y efectos que combina la elegancia de Monte Carlo y la diversión de Las Vegas.



3x8 EL JUEGO DEL SABER

A14 — 1.495 Pts.

Espectacular juego donde se combinan conocimientos y fortuna. TEMAS: Historia, Literatura, Ciencias, Música, Cine, Deportes, Geografía y Varios. Compatible Ad-Lib y Sound Blaster.

10 JUEGOS DE INTELIGENCIA


CDS41 — 6.300 Pts.

10 Programas de mesa muy fáciles de usar. Compite con los mejores jugadores de cada programa que consiguieron ganar las Olimpiadas Informáticas y los Campeonatos Mundiales.

CHESS SYSTEM


CDS38 — 4.750 Pts.

S462 — 4.750 Pts.

Comienza la partida con una de sus trescientas mil posiciones de apertura. Docenas de partidas de grandes maestros almacenadas en su interior para disfrutar de una estrategia muy elaborada.



TODOS NUESTROS PROGRAMAS SON ORIGINALES COMPLETOS.

NUESTROS PRECIOS - EXPRESADOS EN PESETAS - LLEVAN INCLUIDO TODOS LOS IMPUESTOS.

Concurso STING "All This Time"





El concurso

"All This Time" es un CD-ROM interactivo que gira en torno al que fuera líder del mítico grupo The Police, el polifacético actor, cantante, defensor de los derechos humanos y ecologista, Sting.

El programa nos propone un fascinante y casi iniciático viaje a través de un maravilloso universo gráfico, en el cual podremos descubrir no sólo algunos datos acerca de la obra musical o cinematográfica de Sting, sino también una completa introducción a la compleja filosofía personal del cantante británico.

Justamente por el contínuo compromiso que Sting ha mantenido con organizaciones como Amnistía Internacional o su incansable lucha por la defensa de la Selva Amazónica, además de la profunda espiritualidad que desprende en los mensajes que transmite a lo largo de "All This Time" hemos querido que para optar al premio principal de este concurso participéis en un original reto: tratar de imbuiros de su filosofía vital y mandarnos un mensaje en una botella.

Nos explicamos: como recordaréis, "Message in a bottle" fue el primer y mayor éxito de The POLICE, y lo que ahora os pedimos es que redactéis un pequeño mensaje en una botella y que se lo mandéis al mundo a través de las página de nuestra revista. El mensaje debería tratar de resumir en apenas unas frases las principales preocupaciones que Sting ha mostrado públicamente: la defensa de los derechos humanos, la preservación del planeta, la paz mundial y el buen entendimiento entre los seres humanos.

El mensaje que resulte a la vez más conciso y brillante será el elegido como ganador del concurso. El resto de los cupones que acierten las tres preguntas que a continuación planteamos podrán optar a los cinco lotes de segundos premios

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

AMÉRICA IBÉRICA, S.A. C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso STING")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se extraerán 5, que obtendrán como premio un lote compuesto por los CD-ROM´s interactivos "All this Time", de STING y "Doors and Windows" de THE CRANBERRIES. De entre todos los cupones recibidos se escogerá el mejor y más original "Mensaje en una botella", que será premiado con una tarjeta MPEG de Philips, Cuatro vídeo CD´s (THE POLICE, TINA TURNER, BON JOVI, y THE WHO), y el CD-ROM "All this Time", de STING. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.



3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 13 de Mayo de 1996, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 9 de Mayo de 1996.
4.- El sorteo se llevará a cabo el 13 de Mayo de 1996, publicándose el resultado en el número 7, correspondiente a Junio de la revista Computer Gaming World.
5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

PREGUNTAS:

1.- ¿Cual de los siguientes títulos no corresponde a ningún disco publicado por STING ?: ▪ SOUL CAGES ▪ MERCURY FALLING ▪ NEVER MIND
2.- STING dedicó una de sus canciones más populares a una ex-novia francesa. ¿Como se llamaba?: ▪ JULIETTE ▪ ROXANNE ▪ VALERIE
1.- ¿En cual de éstas películas no participó STING ?:
▪ DUNE ▪ QUADROPHENIA ▪ TOMMY

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos ....
Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono ( )

RESPUESTAS:

1.- ....
2.- ....
3.- ....

Tu "Mensaje en una botella" es...

....
....
....
....
....
....



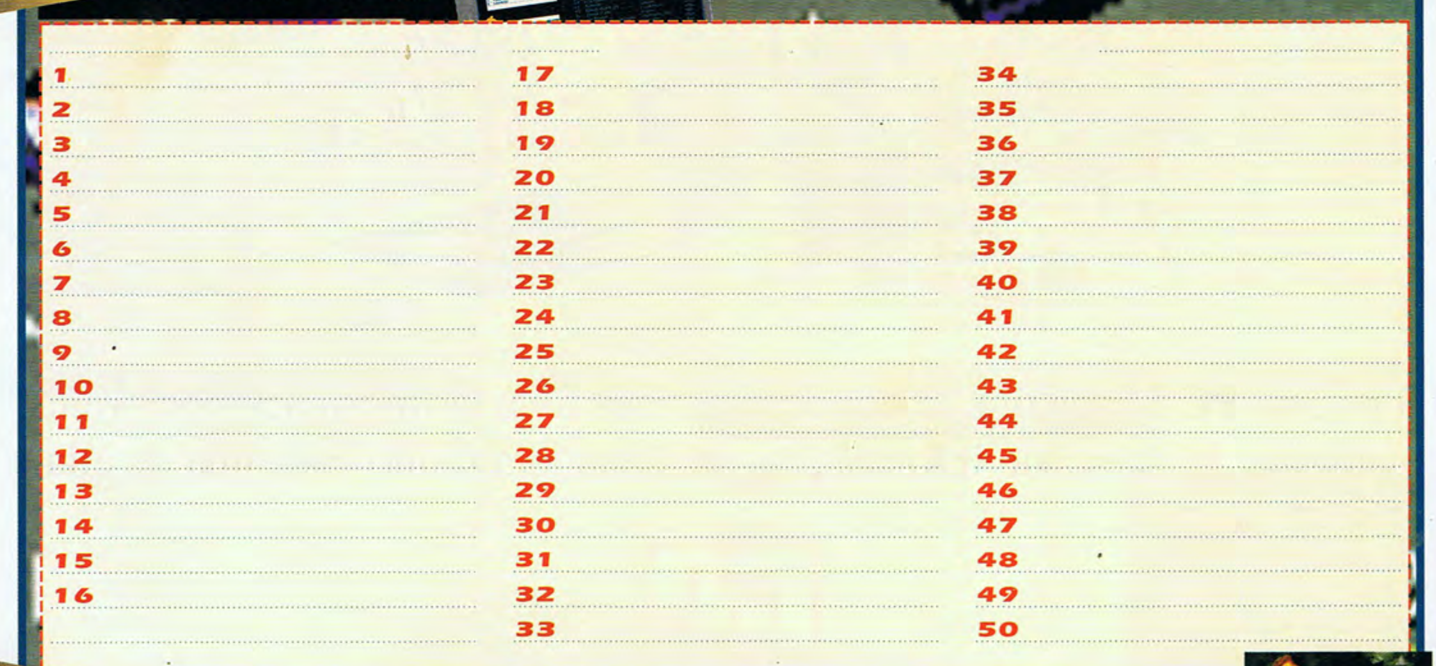
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes



Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 6 JUEGOS "NASCAR RACING"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50"
a la siguiente dirección: Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



COMPUTER GAMING WORLD

RingWorld

Instrucciones

Este mes te regalamos una aventura gráfica basada en la obra de Larry Niven: Mundo Anillo. Un extraño trío formado por dos Humanos y un Kzin ha de enfrentarse a la retorcida venganza del Patriarca y salvar al Universo de una nueva guerra Humano-Kzin.

Antes de pasar a explicaros el proceso de instalación, hemos de advertiros que el juego funciona perfectamente con la configuración normal del ordenador siempre y cuando ésta tenga un mínimo de 590K de memoria convencional (o programa más largo ejecutable) como mínimo y el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE instalados. Si tienes Windows 95, lee la sección de Servicio Técnico.

REQUISITOS MÍNIMOS:

IBM 386 DX a 16 Mhz o superior y compatibles, 4 MB RAM (con un mínimo de 590K de memoria base libres), 10 Mb de Disco Duro, Ratón, SVGA, CD-ROM y Tarjeta de Sonido.

INSTALACIÓN

Introduce el CD de RingWorld en la unidad de CD-ROM.
Cambia a la unidad correspondiente al lector de CD-ROM (por ejemplo, si es D:, teclea D: y pulsa la tecla ENTER). Teclea INSTALL y después ENTER.
Sigue las instrucciones de pantalla.

PARA JUGAR

Desde el directorio en que hayas instalado RingWorld (C:\RING por defecto), teclea RING y pulsa ENTER.

LOS ICONOS DE ACCIÓN

Para que un personaje realice cualquier acción, debes acceder al menú de acciones pulsando el botón derecho del ratón. El menú de acciones está disponible casi siempre, y sólo has de pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre el icono que quieras activar.

ANDAR: Aparecerá un cursor en forma de cruz. Sólo tienes que pulsar con él sobre el destino deseado.
MIRAR/EXAMINAR: El cursor se transformará en un ojo. Pulsa sobre el objeto que quieras examinar y obtendrás una descripción detallada del mismo.
COGER/TOCAR: El cursor pasará a ser una mano. Con ella podrás manipular objetos.
HABLAR: Cuando el cursor se transforme en un bocadillo como el de los tebeos, podrás utilizarlo para comunicarte con otros personajes.
INVENTARIO: Aparecerá una ventana con todos los objetos que llevas. Puedes examinarlos o bien utilizarlos. Para usar un objeto, selecciónalo y pulsa con él sobre el botón de OK. Ahora puedes utilizarlo en la pantalla de juego.
TSUNAMI: Este icono activa una lista de opciones que te permitirán cambiar la configuración de la tarjeta de sonido, salir del juego, empezar de nuevo, salvar una partida o recuperarla.

TECLAS DE ACCESO RÁPIDO

F1 Ayuda y Copyright
F2 Sonido
F3 Salir
F4 Empezar de nuevo
F5 Salvar partida
F6 Recuperar partida
F7 Pausa. Pulsa OK para seguir jugando.

PISTAS

En la Redacción de Computer Gaming World NO facilitaremos pistas sobre el juego.

SERVICIO TÉCNICO

RingWorld es un juego diseñado para MS-DOS, no para Windows 95 o anteriores.
Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:
1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE. Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.
2.- Si tienes Windows 95, prueba con un disco de arranque de MS-DOS que tenga HIMEM.SYS y el EMM386.EXE.
3.- Comprueba que la memoria convencional libre, o programa más largo ejecutable, es superior a 590K.
4.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.
Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.
-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18,30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.

PROTECCIÓN

Cuando tengas que reparar los cables saboteados, se te pedirá que los coloques en un orden determinado, haciendo referencia a unas páginas del manual del juego original.
Las secuencias de colores son:

Página 2	Naranja	Azul	Verde	Amarillo	Rojo
Página 3	Amarillo	Rojo	Azul	Verde	Naranja
Página 4	Verde	Naranja	Rojo	Amarillo	Azul
Página 5	Azul	Amarillo	Naranja	Verde	Rojo
Página 6	Rojo	Azul	Amarillo	Verde	Naranja
Página 7	Naranja	Rojo	Amarillo	Azul	Verde
Página 8	Amarillo	Naranja	Verde	Rojo	Azul
Página 9	Verde	Amarillo	Azul	Naranja	Rojo
Página 10	Azul	Naranja	Amarillo	Rojo	Verde
Página 11	Rojo	Amarillo	Verde	Azul	Naranja
Página 12	Naranja	Amarillo	Rojo	Azul	Verde
Página 13	Amarillo	Azul	Rojo	Verde	Naranja
Página 14	Verde	Azul	Naranja	Rojo	Amarillo
Página 15	Azul	Verde	Naranja	Amarillo	Rojo
Página 16	Rojo	Naranja	Azul	Amarillo	Verde



COMMAND & CONQUER











¡Maravilloso!

Un día descubren en el tercer mundo una gran cantidad de un mineral nuevo y raro llamado tiberio y, el siguiente, el balance económico mundial es un embrollo cuando todo el mundo lucha por llevarse el mejor trozo el pastel.
El sistema de combate en tiempo real de **Comand & Conquer** está diseñado para que sea intenso y significativo, pero al mismo tiempo, accesible. Las batallas normalmente hacen estragos y cada acto puede crear una reacción súbita y violenta.
Construye y mejora tus bases, une o divide a tus fuerzas, desarrolla y utiliza tácticas de guerrillas y abundantes piezas eléctronicas de hardware de gran potencia, y asegúrate que machacar al enemigo es una prioridad absoluta.
La atención al detalle es ejemplar. Como si tuvieras metido en una cajita de cristal un mundo real en miniatura "que se ha vuelto loco", con multitudes de seres inteligentes a tu disposición.

TERMINATOR FUTURE SHOCK

La última generación en 3D

En el año 2015 Skynet ha tomado posesión del mundo y ha establecido un curso para exterminar sistemáticamente a toda la humanidad. Sólamente tu y la resistencia estais en su camino.
Basado en una de las películas más taquilleras –**The Terminator**– **Future Shock** enfrenta al jugador contra todo tipo de robots en 3D animados. Cada misión tiene un único objetivo y contribuye a crear una rica y compleja historia. En los escenarios el jugador aparece de pie, en un coche blindado o en un hovercraft.
Por primera vez este genuino juego en 3D no está limitado a los interiores de construcciones o túneles. Gran parte de la acción transcurre en el exterior, en las ruinas de las colinas de Los Angeles y en las cloacas.
El jugador tiene completa libertad de movimientos, pudiendo moverse en cualquier dirección y disponiendo de 17 armas distintas.





INDY CAR RACING II



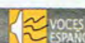




¡Vuelve a las carreras!

Que quede claro que la continuación del galardonado juego original no es una versión retocada del anterior. Tiene más potencia, más detalles y más control, además, las 15 pistas han sido mejoradas para igualarlas a los circuitos de Indy de 1995.
Sin embargo, el cambio de marcha más espectacular es probablemente el cambio en el nivel de autenticidad. Papyrus ha utilizado modelos tridimensionales de coches Indy de gran realismo para ofrecer a los jugadores la réplica más exacta que se ha hecho hasta ahora de la sensación de estar participando en una carrera. La asombrosa combinación de increible delicadeza y espectacular potencia que hacen de las carreras de IndyCar la prueba suprema de habilidad y nervio sobre la pista y, ahora, sobre la pantalla.
¡Presta atención a la carrera! El más mínimo toque a la palanca de cambios o al acelerador quedan plasmados en la pantalla. Una simple equivocación y podrás estrellarte.











Top CGW

COMPUTER GAMING WORLD

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Simon the Sorcerer II	ERBE
3	Congo	CIC
4	Lost Eden	Virgin
5	Alone in the Dark III	ERBE



TOP 5 ACCION

1	Doom 2	ERBE
2	Rayman	Ubi Soft
3	Dark Forces	ERBE
4	Rebel Assault II	ERBE
5	Hexen	ID Software



TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 4.0	Dynamic
2	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
3	NBA Live '96	Electronic Arts
4	Actua Soccer	Arcadia
5	Virtual Pool	Arcadia



TOP 5 SIMULADORES

1	Top gun	Proein
2	EF-2000	Arcadia
3	Apache Longbow	Proein
4	Navy Strike	Arcadia
5	Werewolf vs Com.	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Caesar II	Coktel
2	Command & Conquer	Virgin
3	Zoop	CIC
4	Sim Tower	ERBE
5	Warcraft I	Arcadia

TOP 50

	Juego	Compañia	Tipo
1	The Dig	ERBE	AV/R.
2	Doom II	ERBE	ACC.
3	PC Futbol 4.0	Dinamic	DEP.
4	Rayman	Ubi Soft	ACC.
5	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
6	Fifa soccer 96	Electronic Arts	DEP.
7	Congo	CIC	AV/R.
8	Lost Eden	Virgin	AV/R.
9	Top Gun	Proein	SIM.
10	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
11	Dark Forces	ERBE	ACC.
12	EF-2000	Arcadia	SIM.
13	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
14	Hexen	ID Software	ACC.
15	Bermuda syndrome	BMG	ACC.
16	Caesar II	Coktel	EST.
17	Mortal Kombat III	Arcadia	ACC.
18	Command & Conquer	Virgin	EST.
19	Stonekeep	Arcadia	AV/R.
20	NBA Live '96	Electronic Arts	DEP.
21	Prisoner of Ice	ERBE	AV/R.
22	Zoop	CIC	EST.
23	Aliens	Proein	AV/R.
24	Full Throttle	ERBE	AV/R.
25	Tilt	Virgin	ACC.
26	Fade to Black	Electronic Arts	ACC.
27	Trauma	Friendware	ACC.
28	Phantasmagoria	Coktel	AV/R.
29	Myst	Electronic Arts	AV/R.
30	The 11th hour	Virgin	AV/R.
31	Sim Tower	ERBE	EST.
32	Frankenstein	Arcadia	AV/R.
33	Indy Car Racing II	Virgin	ACC.
34	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
35	Destruction derby	Electronic Arts	ACC.
36	Tekwar	Proein	ACC.
37	Wetlands	Proein	ACC.
38	Actua Soccer	Arcadia	DEP
39	Fury3	Microsoft	ACC.
40	Terminal Velocity	Friendware	ACC.
41	Virtual Pool	Arcadia	DEP
42	Sea Legends	Arcadia	AV/R.
43	Worms	Arcadia	ACC.
44	Warcraft I	Arcadia	EST.
45	Screamer	Virgin	ACC.
46	Crusade	Arcadia	EST.
47	The Need for Speed	Electronic Arts	ACC.
48	King´s Quest	Coktel	EST.
49	Wing Commander IV	Electronic Arts	ACC.
50	Road Warrior	Proein	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes ▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia





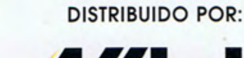
EL JUEGO DE LA CUCARACHA

"Bad Mojo es uno de los juegos más extraños jamás creado, pero también uno de los mejores" PERIÓDICO BILLBOARD

"Una obra maestra" ROLLING STONE

Creado por los autores de IRON HELIX®









DESARROLLADO POR

